Nintendo

ZÁŘÍ/SEPTEMBER/2001

49Kč/69Sk

POKÉMON MAGAZÍN™



UVNITŘ nový herní plán **PLAYMAT** pro Pokémonní karty

CHEATY

POKÉMONNÍ HRÁTKY

RADY, TIPY, TRIKY

Seriál od A do Z

Nová karetní pravidla!

Hledáte TM, HM nebo jiný kámen?
S NÁMI HO NAJDETE!

Trading Card Game:
Bojové karty

Velká soutěž o titul Pokémon Master 2001







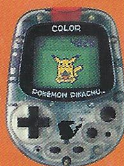
Sbírej obaly, vymysli nového Pokémona

a vyhraj GAME BOY™ !

1. **Nasbírej alespoň 6 krabiček** od ovocných nápojů v podobě Game Boy Color a **vystřihni obrázky her z displejů.**

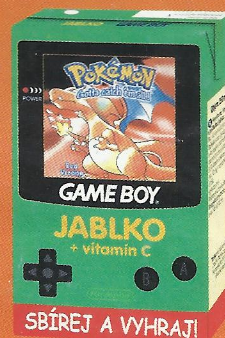
2. **Nakresli obrázek** úplně nového Pokémona a **vymysli mu jméno.**

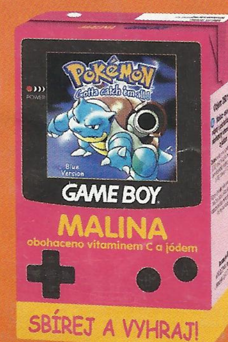
3. Všechno **co nejdříve pošli** v obálce na adresu, která je uvedena na obalu.

4. 100 nejrychlejších vyhrává každý měsíc  **PIKACHU PEDOMETER COLOR.**

5. 50 autorů nejhezčích obrázků vyhrává každý měsíc **GAME BOY COLOR,** hru kterou nasbírali a **titul Pokémon Master!**

6. Autoři nejnápaditějších Pokémonů ve 3 věkových kategoriích (do 7, 8-11 a 12-15 let) postupují do finále na podzim 2001 a mohou vyhrát **Game Boy Advance, Nintendo 64** a spoustu skvělých her!





Tetra Pak

www.pokemon.cz/vyhraj

OBSAH

Co Vás čeká



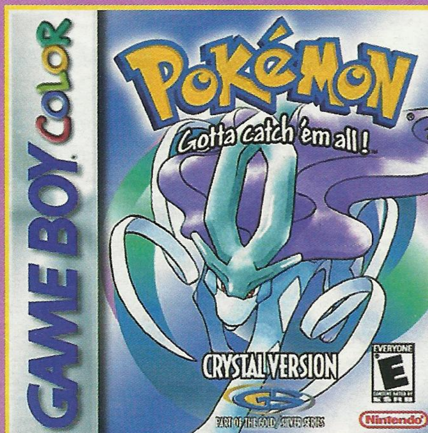


Ahoj,

doufám, že jste si všichni užili prázdnin, jak to jen šlo. Teď už sice začala škola, ale zase máte před sebou po dvou měsících nové číslo Pokémon magazínu :-)
Určitě jste pořádně odpočatí, opálení, takže vám nic nebrání pustit se do čtení. A že je toho spousta: novinkami počínaje a čím dál populárnější listárnou konče. My v redakci jsme o prázdninách nelenili a připravili jsme si pro vás do tohoto čísla několik témat, o která si už dlouho píšete. Najdete tu nové cheaty, přehledný seznam všech TM, HM a kamenů spolu s přesným popisem míst, kde je máte hledat, a najdete tu také nová karetní pravidla, která vyšla společně s edicí Neo Genesis. Samozřejmě se nedostalo na všechna vaše přání - chcete třeba kromě Pokémonů více vědět o jejich výrobci, Nintendu. To je dost rozsáhlé téma, které by mohlo vyjít samostatně jako kniha, takže jsme ho museli rozdělit na několik dílů. Ty budete postupně nacházet v našem časopise. V tomto vydání píšeme o historii Nintenda a v dalších číslech se dozvíte spoustu informací o jeho hrách, např. Mariovi a Donkey Kongovi. Často se nás v dopisech ptáte, jestli budeme ještě psát o televizním seriálu Pokémon, takže vám s potěšením můžeme oznámit, že budeme. Nakonec už teď stačí nalistovat stránku 6 a začíst se do druhého dílu. Téma "Seriál" hodně souvisí se soutěžemi, které pro vás pravidelně vyhlašujeme, protože mezi odměnami se tentokrát objevily i videokazety se seriálem. Mimochodem, zdá se, že soutěže patří k vašim nejoblíbenějším činnostem - účastníte se jich totiž víc a víc. Nebojte, i v tomhle čísle můžete soutěžit - opět o skvělé ceny. A nezapomeňte na anketu!
Teď pár informací pro všechny karetní příznivce: jistě jste zaregistrovali novou edici Neo Genesis, o níž jsme psali v minulém čísle. A možná už také víte o edici Neo Discovery - tu připravujeme do dalšího čísla. Teď honem nalistujte stránku 39, kde najdete nová pravidla, a hned potom otočte na stranu 40, ať z toho všeho neztratíte rovnováhu! Pro karetní fandy připravujeme speciální dvoustranu listárny, která bude jen o kartách, takže jestli se ještě chcete na něco zeptat, rychle napište, ať se vaše otázka může dostat už do příštího čísla. A kdo karty nehraje, o nic nepřijde, původní listárna zůstane samozřejmě zachována. Závěrem vám chci moc poděkovat za fotky, které jste nám poslali do soutěže "Vyfoťte Pokémona", a za obrovskou spoustu obrázků s novými Pokémony, které jste vymysleli. Prolistujte pečlivě náš časopis, ať se dozvíte, jestli jste náhodou nevyhráli. A nezapomeňte mi zase něco pěkného napsat - třeba příhodu z prázdnin, kterou jste prožili. Pečlivě si je přečteme a vybereme jednu, kterou zveřejníme a odměníme. Tím spíš, pokud se bude týkat nějakého zážitku s Pokémony.
Za měsíc se na vás moc těším. *Katka*

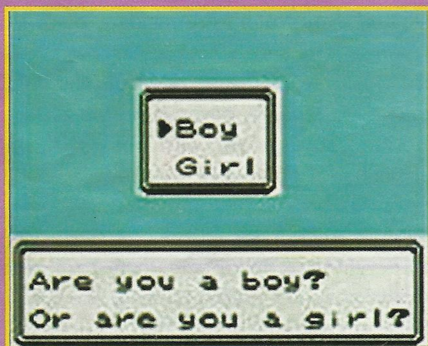
Nintendo Pokémon Magazín
Adresa redakce: Hybernská 20
110 00 Praha 1
tel.: 02/84 000 116, fax: 02/84 000 108
E-mail: info@pokemag.cz
Šéfredaktorka: Kateřina Mahdalová
Spolupracoval: Zdeněk Krajíček
Grafická úprava a sazba: F. Koton, M. Trojan, J. Růžek
Registrace: MK ČR E 11323
Vydává: LEAD, a. s.
Tiskárna: ČTK - Repro, a. s., Denoc, s. r. o.
Distribuce: Ústřední distribuce tisku a. s., Transpress s. r. o., Media Print & Kapa Pressegrosso, spol. s r. o., Pressmedia, spol. s r. o.
Předplatné: SEND předplatné
Cena: 49Kč, 69 Sk

Pokémon Crystal

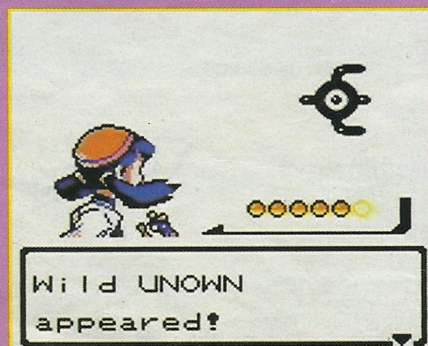


Nejnovější pokémonní dobrodružství - Pokémon Crystal je nová hra, která staví na příběhu z verze Gold/Silver. Stejně jako po Red/Blue následovala vylepšená Yellow verze, po Gold/Silver přišla verze Crystal. A vás jistě budou zajímat základní rozdíly:

• Vůbec poprvé si můžete na začátku hry zvolit, jestli chcete hrát jako kluk nebo holka. Rozdíly mezi nimi jsou jen kosmetické - jiný vzhled PokéGearu, různé telefonáty od jiných postav apod. - ovšem i tak je to jistě sympatická volba.
• Pro náročné trenéry je tu nová Battle Tower (na pobřeží u Olivine City), ve které se mohou znovu a znovu utkávat se silnými soupeři s dobře trénovanými Pokémony.
• Divocí Pokémoni jsou jinde, s jinou pravděpodobností výskytu, a někteří z nich mají i jiné vlastnosti (Suicune, Eevee, Sneasel).
• Události založené na telefonních hovorech s cizími trenéry jsou také nové. Někteří z trenérů vám dokonce mohou zavolat, a nabídnout evoluční kámen!
• Velkých vylepšení doznala grafika celé hry. Mnoho lokací je mnohem detailnějších a barevnějších a každý Pokémon má teď své vlastní animované intro.
• Při první návštěvě Daycare získáte od starého muže Odd Egg. Copak se z něj asi vyklube?
• V Tin Tower severně od Ecruteak City budete nyní mít jedinečnou šanci chytit vzácného Pokémona Suicune, a setkat se pak se trenérkou, která má o tohoto Pokémona opravdu neobvyklý zájem...
• V hernách v Goldenrod a Celadon City je nyní možné vyhrát úplně jiné Pokémony.
• Obchodní dům v Goldenrod prodělal rozsáhlou přestavbu, a nově zavedl otevírací dobu.
• Klíčové události příběhu, které už každý zná, nyní probíhají jinak (například polití Sudowoodo vodou Squirtbottle).
• Trenéři v domech, kteří vyměňují své Pokémony, budou teď nabízet jiné.
• Noční show v radiu teď moderuje nová postava Buena, a máte možnost získat u ní různé vzácné předměty.
• Jsou tu i další nové postavy. Například Poké Seer, který vám řekne přesně kde a kdy jste chytili některého z vašich Pokémonů, a také jak moc šťastný u vás je. Nebo Move Tutor, který se objeví v herně po dosažení určitého postupu ve hře a který může vaše Pokémony naučit zajímavé útoky - i když za poněkud neobvyklou cenu...

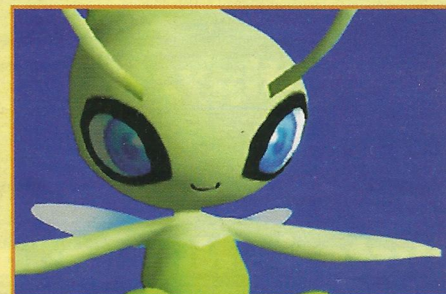








Už víte, jak chytit Celebiho?



Jak se dá chytit **Mew** (Pokémon číslo 151) nebo **Celebi** (251) - to bývá častý námět vašich dotazů. Znovu opakujeme, že v žádné z u nás prodávaných verzí her (Red, Blue, Yellow, Gold, Silver) se tito Pokémoni chytit nedají. Hráči, žijící mimo Japonsko, mají naději získat Celebiho vůbec poprvé - a stačí jim jen vyplnit dotazník na internetové adrese http://celebi.pokemon.com, a pak doufat, že budou mezi symbolickými 251 vyvolenými. Bohužel v tuto chvíli nabídka platí jen pro hráče z USA a Kanady, ale možná někdy v budoucnu dojde i na Evropu...

Pikachu, Jigglypuff, Charizard, Blastoise, Snorlax, Weezing, Entei, Chikorita, i Misty!

To, že na skutečnou Pokémon hru pro obě nové konzole Nintenda, GameCube a Game Boy Advance, si budeme muset počkat až do příštího roku, je už jasné. I přesto se ale Pokémoni na **GameCube** objeví - ve hře **Super Smash Bros Melee**. Pokud znáte hru Super Smash Brothers na Nintendu 64, už asi tušíte, o co půjde: o skvělé zábavné souboje postaviček z různých Nintendo her! V původní N64 hře se dalo bojovat s Pikachu a Jigglypuffem a další Pokémoni tu byli už jen jako útočné či obranné předměty (Beedrill, Koffing, Snorlax, Onix, Porygon atd.). Podle zatím zveřejněných obrázků (hra vyjde až na podzim) je jasné, že nabídka postav ze světa Pokémonů bude na GameCube mnohem bohatší: Pikachu, Jigglypuff, Charizard, Blastoise, Snorlax, Weezing, Entei, Chikorita, a dokonce i Misty! Ta bude mít určitě hodně nebezpečné údery...



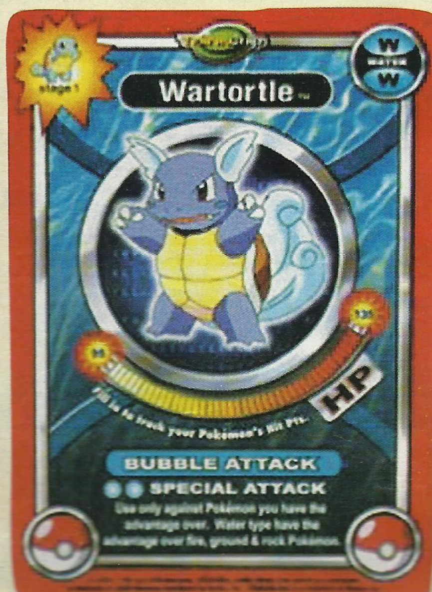


ThinkChipBattle Stadium

Z původní hry pro Game Boy expandovali díky své popularitě Pokémoni na mnohá další bojiště - Nintendo 64, papírové karty, nejrůznější sběratelské předměty. Však to dobře sami víte. A firma Hasbro nyní obohacuje nabídku hraček pro Pokémon maniaky o další zajímavost - elektronické přenesení bitev na stadionu z obrazovky do skutečnosti.
Základem pro hru je Think Chip Battle Stadium.



Stadion je poměrně malý, aby nezabral moc místa, ale je na něm dostatek prostoru pro dva bojující Pokémony. Součástí balení Stadionu jsou dva Pokémoni - Squirtle a Geodude, další se prodávají samostatně. Každý si tak může koupit jen ty Pokémony, které si oblíbil, a kterým v bitvě důvěřuje. Ono vlastně nikoliv může, ale spíš musí - koho by bavilo bojovat s vodním Pokémonem proti kamennému, když kámen má na vodu slabost? S více Pokémony má navíc hra více možností, je možné s Pokémonem ustoupit a vyměnit ho za jiného, nebo ho dokonce vyvinout. Čím víc Think Chip Pokémonů máte, tím větší jsou vaše šance v bitvě - ale to ostatně platí pro každou Pokémon hru.





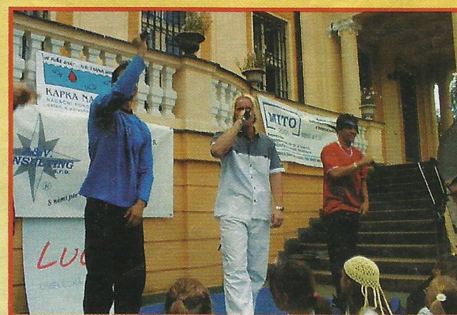
Think Chip je název technologie, vyvinuté firmou Hasbro. Pomocí elektronického čipu v každé části hračky spolu jednotlivé části mohou komunikovat, a vzájemně se informovat co jsou zač a co všechno umí. A tak stačí koupit si figurku úplně nového Pokémona, postavit ho na Stadion, a Stadion hned bude vědět který je to Pokémon, jakého je typu, jaké má útoky i kolik životů. Průběh bitvy závisí krom použitého Pokémona i na postřehu jeho trenéra, který musí ve správnou chvíli pomocí blikajících světel na Stadionu použít co nejsilnější útok. Veškeré dění v souboji je komentováno samotnými Pokémony, samozřejmě v jejich obvyklém jazyce, sestávajícím ze slabik jejich jmen. Stadion vás pak hlasem informuje o průběhu bitvy, utrženém zranění, zbývajícím počtu životů apod.



Další zajímavé příslušenství, které Hasbro dodává, je Ashův Mluvící Pokédex (ASH'S TALKING POKÉDEX™). S ním si můžete připadat jako skutečný hrdina vašeho oblíbeného seriálu - jen tu kšiltovku musíte mít vlastní. Pokédex opravdu mluví, přesně jako v televizi. Dokonce spolupracuje i s ostatními Think Chip hračkami, takže do něj stačí zasunout figurku Pokémona, a Pokédex bystře vychrlí informace o něm - jeho jméno, typ, různé statistiky. Také vás může vyzkoušet z toho, kolik toho o tomhle Pokémonu sami víte, a za odměnu zvýšit vaší figurce životy! S Hasbro Think Chip Battle Stadium možná není taková zábava, jako s Nintendo Pokémon hrami na Game Boyi nebo Nintendo 64, ale zase mohou hrát i mladší hráči, nebo ti, kdož neovládají dostatečně dobře angličtinu.

Dětský den s Pokémony

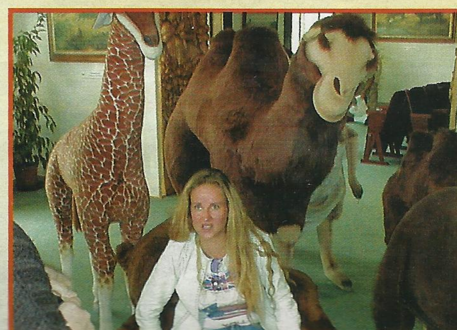
V sobotu 11. srpna se v ZOO ve Dvoře Králové od 10 hodin konala akce s názvem Dětský den s Pokémony aneb Kdo přijde, vyhraje.
Návštěvníci si užili nejrůznějších soutěží a vystoupení zpěváků, skupin (např. Dariny Rolincové, Stanislava Hložka, Petra Koláře, skupiny T-Boyz, A-TAK) a bavičů, kouzelníka a také různých atrakcí. Ti odvážnější se mohli svézt na motorkách Harley Davidson. Kromě hudebních vystoupení se také konala autogramiáda sportovních hvězd Karla Růžičky a Michala Burzy (Superbeik). Návštěvníci, kteří uspěli v soutěžích, byli odměněni krásnými pokémonními cenami, mezi nimiž se samozřejmě vyjímal i Pokémon magazín. Hlavním záměrem celé akce bylo poukázat její výtěžek Nadačnímu fondu Kapka naděje, který se výrazně podílí na zlepšení péče o dětské pacienty hematologického oddělení a transplantační jednotky II. dětské kliniky FN Motol. Pomáhá nejen v oblasti psychosociální péče o malé pacienty se zákeřným onemocněním, ale podporuje také vědecké projekty a přístrojově laboratorní zázemí tohoto pracoviště.



Tohle je chlapecká kapela T-Boyz.



Kromě zmíněných vystoupení a lákavých soutěží si mohli malí návštěvníci užít také ve skákacím zámku.



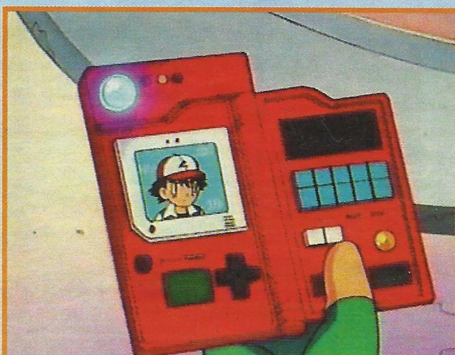
Patronka Dětského dne s Pokémony a prezidentka Nadačního fondu Kapka naděje, Vendula Svobodová.



Nemocnice pro Pokémony

(Pokémon Emergency)

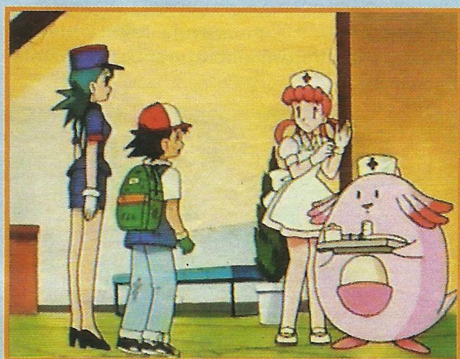


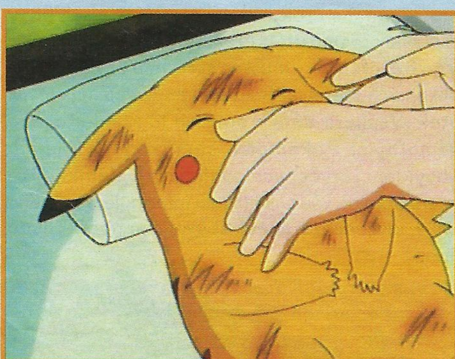




Na konci prvního dílu jsme zanechali Ashe s bezmocně ležícím Pikachu, naprosto vyčerpaným svým závěrečným elektrickým útokem proti hejnu Spearows. Kolo je zničené, Pikachu bezvládný, a Ash se proto musí vydat do Chromového města po svých - a pěkně rychle, protože Pikachu opravdu vůbec nevypadá dobře.

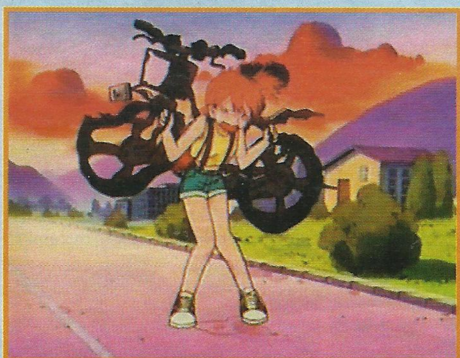
V okolí Chromového města se právě pohybují zloději Pokémonů, a proto zde cizince nevítají zrovna s otevřenou náručí. Obzvláště podezřelé, ušpiněné postavy, utíkající s Pokémonem v náručí, musí zákonitě vzbudit pozornost policie. Ale díky policistce Jenny se alespoň Ash dozví něco nového - jeho Pokédex mu slouží zároveň jako identifikační průkaz! A zdržení s Jenny nemusí litovat, protože sympatická policistka ho odveze do nemocnice na svém skútru - a Ash tak mimoděk zase na chvíli oddálí setkání s rozzlobenou Misty a usvědčujícími troskami jejího bicyklu... Skuteční zloději Pokémonů nepřicházejí do Chromového města po cestě, aby padli do náruče policistky Jenny. Raketáci se vznášejí nad městem ve

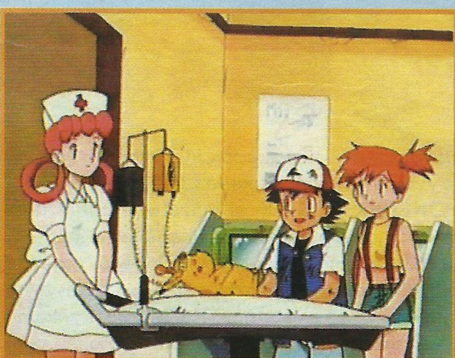






svém balónu a jsou velice hrdí na to, že se stali hledanými zločinci - jejich portrét s nápisem WANTED (Hledají se) visí na každém nároží. Na prohlížení fotografií ovšem nemají mnoho času, protože do města přišli s jediným cílem - ukrást z nemocnice všechny Pokémony!
V pokémonním středisku mezitím Ash nachází potřebnou pomoc pro Pikachu - hodnou zdravotní sestru Joy. Pro elektrické Pokémony tu dokonce mají speciální nosítka, a dvojice Chansey na ně Pikachu rychle naloží, a odvezou na jednotku intenzivní péče. Ještě štěstí, že Pokémoni jsou mnohem odolnější než lidé. Léčba si ale i tak vyžádá nějaký čas a Ash je donucen trávit ho debatou se svým svědomím v nemocniční čekárně. Dlouhé čekání si trochu zkrátí také zavoláním domů - však o něj už máma měla starost, neviděla ho celý den... Další hovor, s profesorem Oakem, už Ashe tolik nepotěší. Ashův rival (a vnuk profesora Oaka) Gary se vsadil s profesorem, že Ash na cestě do Chromového města nechytne ani jednoho Pokémona. A jak už víte, vyhrál

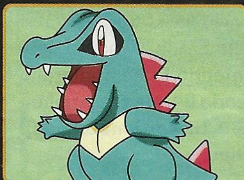
















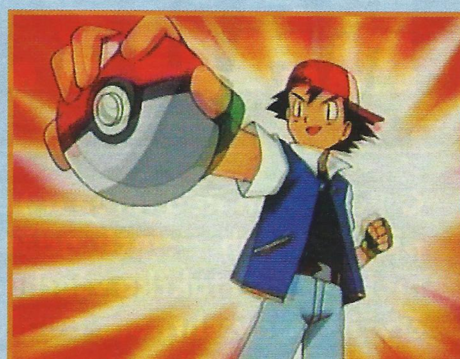




- Ash sice několik Pokémonů viděl, ale to mu opravdu nemůžeme uznat. V tu chvíli všeobecná nuda a pohoda končí - do nemocnice konečně dorazila také notně nakvašená Misty se zbytky svého kola. Není nijak nadšena z momentálního technického stavu svého bicyklu a uvítací Ashova věta "Hele, co to máš s tím kolem?" jí na náladě nepřidá. Velice důrazně se na Ashovi dožaduje náhrady, a to nejlépe v podobě kola zbrusu nového. A to hned! Hádku přeruší až otevření dveří operačního sálu. Pikachu bude v pořádku! Jen si bude muset nějaký čas poležet na pooperačním oddělení, kde může Ash zůstat

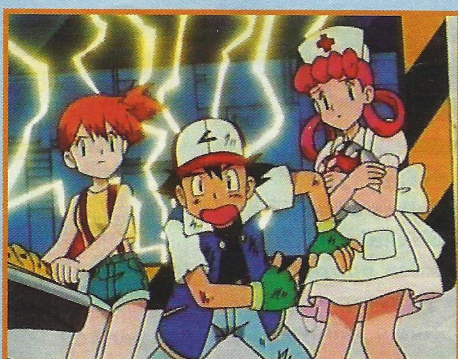


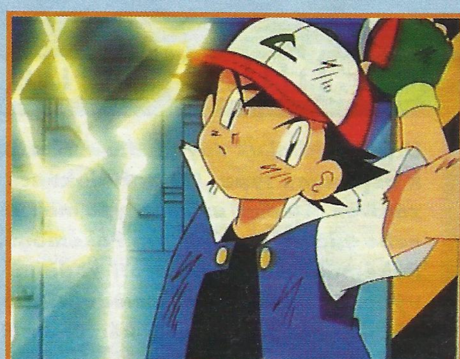




s ním. Další kolo hádky Misty a Ashe o to, jak bude přesně probíhat náhrada zničeného kola, je ovšem přerušeno nečekanou událostí - na nemocnici zaútočí zloději Pokémonů, Rakeťáci! Jessie a James, provázeni mluvícím pokémonním kocourem Meowem, mají vychytralý plán zmocnit se lacino spousty Pokémonů, které v nemocnici zanechali jejich trenéři. Z pokéballů vypouštějí své Pokémony Koffinga a Ekanse, a začíná nepřehledná mela. Úvodní představovací říkanku Rakeťáků se vyplatí si zapamatovat, protože se s ní určitě nesetkáváte naposled: ***My chráníme svět před velkou zhoubou, před láskou, krásou, štěstím a touhou, to ta největší jsou totiž zla, co kdy naši zemi ovládla. Jessie. James. Zlí Rakeťáci už jsou zase tady, a zmaří vám všechny vaše snahy. Meowth: se vším všady.*** Přestože o Ashova Pikachu Rakeťáci nestojí, Ash rozhodně nehodlá nechat zloděje vyrabovat nemocnici bez odporu. Nemá ale koho poslat proti nim do boje - jeho Pikachu jen bezvládně leží na nemocniční posteli! A tak ze zoufalství začne s Misty

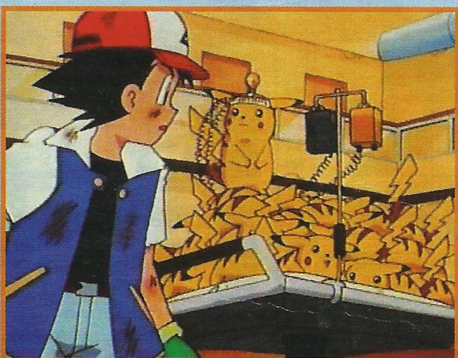


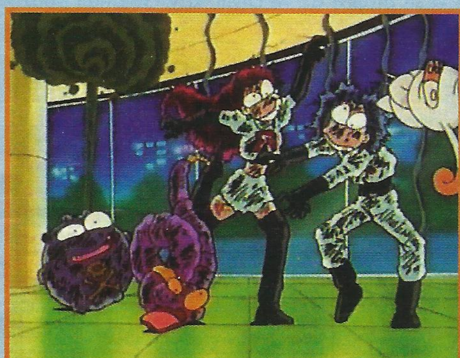


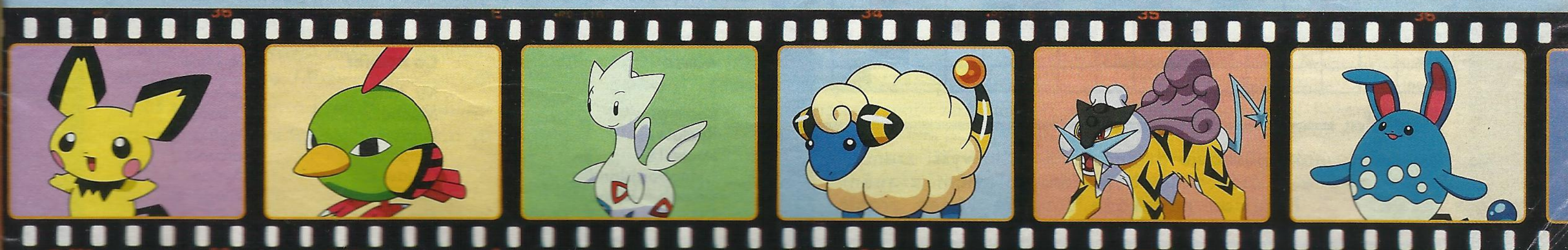


otvírat nemocniční Pokébally, které se policistka Joy mezitím snaží co nejrychleji transportovat do Cínového města. Ashovi ovšem štěstí ani tentokrát nepřeje - ve všech otevřených Pokéballech jsou jen samí slabí a neškodní Pokémoni jako je Pidgey, Rattata, či bezmocně se plácající vodní Goldeen. Situace je kritická. Ash se proto rozhodne pro útěk - i s lehátkem, kde stále bezvládně leží Pikachu. Po pár krocích, pronásledován Ekansem a Koffingem, narazí Ash do překážky a Pikachu se probouzí. Není sice ještě úplně v pořádku, ale přece nemůže nechat svého trenéra na holičkách! Přivolá si na pomoc spoustu dalších Pikachu, kteří v nemocnici slouží jako náhradní zdroj elektrické energie pro případ nečekaného výpadku. S jejich pomocí vyvolá tak silný elektrický výboj, že nejen zažene Rakeťáky na útěk, ale dokonce takřka zničí celou nemocnici. Rakeťáci unikají balónem s vědomím, že tenhle Pikachu asi nebude tak úplně obyčejný, a Ash s Misty vyráží na cestu Chromovým lesem do Cínového města, vstříc dalším báječným dobrodružstvím...









RADY, TIPY, TRIKY

O Pokémon Red, Blue a Yellow jste si v předchozích číslech našeho časopisu mohli přečíst takřka všechno. Následující čtyři strany shrnují, doufáme, většinu toho, co jste si zatím přečíst nemohli. Doufáme, že to trochu omezí dotazy na stále stejné zátahy z nejstarších tří dílů hry... A nám tak zbude mnohem více času na Gold, Silver a Crystal.

Slabosti a odolnosti

Určitě všichni už dávno víte, že každý Pokémon náleží k nějakému typu. Někteří dokonce ke dvěma typům zároveň. A jedinci určitého typu mají vždy nějakou slabost nebo odolnost na jiný typ Pokémonů. Například ohniví Pokémoni jsou slabí proti vodním, ale zase naopak výborní ledovým. V následující tabulce je kompletní přehled všechny typů Pokémonů z Red, Blue a Yellow, a jejich vzájemných vztahů.

Pokud chcete těchto slabostí a odolností využívat, nestačí jen útočit vhodným typem Pokémona - důležité je, aby Pokémon ovládal nějaký útok svého typu. Například když s Goldeen zaútočíte na Flareona útokem Tail Whip, nebude mít žádný bonus k útoku, přestože je to vodní Pokémon útočící na ohnivého. Slabost ohnivého Flareona se projeví až ve chvíli, kdy Goldeen použije třeba útok Waterfall.

Opponent → / Attack Type	Normal	Fire	Water	Electric	Grass	Ice	Fighting	Poison	Ground	Flying	Psychic	Bug	Rock	Ghost	Dragon
Normal													-	X	
Fire		-	-		+	+						+	-		-
Water		+	-		-				+				+		-
Electric			+	-	-				X	+					-
Grass		-	+		-			-	+	-		-	+		-
Ice			-		+	-				+					+
Fighting	+					+		-		-	-	-	+	X	
Poison					+			-	-			+	-	-	
Ground		+		+	-			+		X		-	+		
Flying				-	+		+					+	-		
Psychic							+	+			-				
Bug		-			+		-	+		-	+			-	
Rock		+				+	-		-	+		+			
Ghost														+	
Dragon															+

Legenda:

zelené + útok způsobuje dvojnásobné nebo vyšší zranění
oranžové - útok způsobuje jen poloviční zranění
červené X Pokémon nedokáže soupeře vůbec zranit

Chytáme Pokémony

V Red, Blue a Yellow verzích hry existuje jen pět druhů Pokéballů, takže je poměrně snadné zvolit při chytání nového divokého Pokémona ten správný:

Poké ball 

Lze použít jen na opravdu slabé Pokémony, u vyšších úrovní s ním uspějete jen s velkou dávkou štěstí.

Great Ball 

O něco lepší typ, vhodný pro Pokémony kolem 20. úrovně. Nakupte si jich hodně, obzvláště na spící Pokémony se vyplatí nejprve hodit pár Great Ballů, než začnete plýtvat drahými Ultra Bally.

Ultra Ball 

Dá se koupit ve Fuchsia City, Cinnibar Island a Indigo Plateau za 1200 peněz. Je to nejlepší Pokéball, jaký se dá za peníze koupit - a v libovolném množství, pokud na to tedy máte. Slabé Pokémony s ním chytíte i neoslabené.

Master Ball 

V celé hře je jenom jediný kus. Nikdy nemine cíl, a vždy chytí Pokémona s naprostou jistotou, a proto si ho šetřete na nějakého velmi vzácného Pokémona, který je ve hře jen jednou. Nejlépe na Mewtwo v Unknown Dungeonu.

Safari Ball 

Používá se pouze na Safari, silou zhruba odpovídá Great Ballu.

Výměny Pokémonů

Krom vyměňování Pokémonů, které můžete bez omezení provádět s kamarády po kabelu, se dá něco málo vyobchodovat i přímo s trenéry ve hře. Stačí najít trenéra, který touží po nějakém konkrétním Pokémonovi, donést mu ho, a získáte za to Pokémona, kterého byste jinak třeba jen těžko chytali. Navíc takto vyměněný Pokémon má všechny vlastnosti vyměněných Pokémonů, především o polovinu rychlejší získávání zkušeností. Kde najdete ve hře výměnychtivé trenéry se dozvíte v následující tabulce:

Místo	*Co nabízí*	*Co chce*
Route 2	Mr. Mine	Clefairy
Route 5	Machoke	Cubone
Route 11	Lickitung	Dugtrio
Route 18	Tangela	Parasect
Cinnabar Island	Golduck	Rhydon
Cinnabar Island	Growlithe	Dewgong
Cinnabar Island	Kangaskhan	Muk



Ultra Ball

I když použijete při chytání Ultra Ball, úspěch ani zdaleka není zaručen. Chytání Pokémonů není žádná exaktní záležitost, a občas různých Pokéballů můžete vypotřebovat opravdu hodně. Rozhodně ale nic nepokazíte, když se budete řídit následujícími radami:

1. Základem úspěchu je co nejvíce divokého Pokémona oslabit. Nemůžete proto do souboje posílat svého nejsilnějšího Pokémona, ale naopak nějakého středně silného - aby vydržel útoky, dokázal zraňovat soupeře, ale zároveň ho nesrazil úplně. Vhodný je třeba Onyx, kterému většina obecných útoků (které hodně divokých Pokémonů používá) nedělá skoro nic.

2. Je vhodné mít v týmu Pokémona, který má nějaký uspávací útok. Spícího soupeře totiž klidně můžete klidně pomaloučku zraňovat, dokud není tak slabý, že se vrženému Pokéballu neubrání. Stejně dobré je také ochromení nebo zmrazení, naopak zapálení, otrava nebo zmatení už tolik užitečné nejsou, protože mohou způsobit příliš rychlé a nežádoucí vítězství.

3. Pokébally začněte házet až ve chvíli, kdy je soupeřova energie v červeném poli. A čím blíže ke kraji, tím lépe. Obzvláště odolní Pokémoni klidně rozbijí i víc než deset Ultra Ballů, přestože jejich sloupec energie už není skoro vůbec vidět...

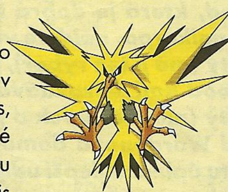
4. Při házení Pokéballů na oslabeného a spícího soupeře střídejte různé druhy. Jednou Great Ball, pak Ultra Ball, a pak třeba klidně i jeden úplně obyčejný Pokéball. Jednou to určitě vyjde! :-)

5. Před pokusem o chycení nějakého opravdu vzácného Pokémona, o kterém předem víte (Mewtwo, Articuno, Snorlax) si vždy uložte hru. Můžete náhodou dát příliš silnou ránu, a přijít tak o jedinou šanci na chycení tohoto Pokémona ve hře.

Legendární ptačí Pokémoni

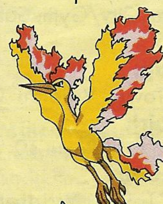
I pokud jste ještě neviděli druhý Pokémon film, tak určitě víte, že Pokémoni Zapdos, Moltres a Articuno jsou vzácní, a ve hře se s nimi jen tak nepotkáte. Každý z nich se ve všech verzích hry totiž vyskytuje jen jedinkrát, a proto si uvědomělý trenér nemůže dovolit je nechytit. Je tu samozřejmě jedna jistota - Master Ball. Jenže i ten máte jen jeden, a radím vám, opravdu je lepší šetřit si ho na Mewtwo. Tři vzácní ptačí Pokémoni se dají chytit i s Ultra Ballem, a právě teď se dozvíte, jak na to.

Zapdos



Zapdos se ukrývá v elektrárně (Power Plant), jižně od severního vchodu do Rock Cave. Než se ho pokusíte chytit, měli byste mít v družině dva důležité Pokémony: jednoho co ovládá útok Hypnosis, a jiného, který umí Ice Beam. Pochopitelně oba dostatečně vytrénované na vysokou úroveň, aby je Zapdos nevyprovodil z boje ven jednou ranou, a především aby byli rychlejší než on. Nejprve pomocí Hypnosis Zapdose uspěte. Potom přehoďte na Pokémona s Ice Beam, a snažte se Zapdose zmrazit. Není to lehké, budete určitě potřebovat spoustu pokusů. Jakmile Zapdos současně spí i mrzne, už se ho nemusíte bát, a můžete poslat do boje nějakého slabého Pokémona s obecným a ne moc silným útokem. Slabého proto, aby Zapdose nevyřadil úplně - pamatujte, že tohle je jediný Zapdos ve hře! Jakmile Zapdosovi klesnou životy až někam k úplné nule, začněte po něm vrhat Ultra Bally. I přesto, že je maximálně oslaben, může se jim bránit opravdu dlouho, takže byste jich měli mít v zásobě minimálně 20.

Moltres



Moltres je v jeskyni u Victory Road. Strategie je zhruba stejná, jako u Zapdose, ovšem na zmrazení můžete tentokrát zapomenout. Budete muset Moltrese neustále udržovat spícího, a nějakým slabým Pokémonem mu opatrně ukrajovat životy. Vždy, když se probudí, pošlete rychle znovu do boje Pokémona znalého Hypnosis, a opětovně Moltrese uspěte.

Articuno



Za posledním z trojice se budete muset vypravit na Seafoam Island. Pokud chytáte tři ptačí Pokémony v tomhle popsaném pořadí, máte výhodu - už je s vámi Zapdos. Opět stejná taktika s uspáním. Na spícího Articuna pošlete Zapdose, jeho útok Thundershock mu nadvakrát sebere skoro všechny životy. Nemusíte potom udržovat slabého Pokémona, kterým opět budete srážet životy až skoro k nule, tak dlouho ve hře. Hodně štěstí s další hromadou hozených Ultra Ballů!

Význam zkratek používaných ve hře

Možná si říkáte, že vysvětlování zkratek a významů základních pokémonních atributů nemá smysl, protože tohle všechno už přece zkušený trenér musí dávno znát. Ale řekněte sami - věděli jste, jaký je přesně rozdíl mezi Attack a Special?

HP - Hit Points, počet životů Pokémona. Pokud klesne na nulu, je Pokémon vyřazen.
PP - Power Points, číslo udávající, kolikrát je možné použít jeden útok v souboji. Pokud vyčerpáte všechny PP na všechny útoky, vždycky vám zbude poslední zoufalý sebevražedný útok, který je typu normal, a při jehož použití zároveň ztrácíte sami životy.
Attack/Útočné číslo - Čím vyšší, tím víc bude váš Pokémon soupeře v souboji zraňovat.
Defence/Obranné číslo - Čím je vyšší, tím menší zranění Pokémon obdrží v souboji.
Speed/Rychlost Pokémona - V souboji ten rychlejší Pokémon bude vždy útočit jako první.
Special/Udává sílu speciálních útoků - To jsou všechny útoky, které Pokémon ovládá dle svého typu, a které nelze označit za fyzické. Tj. všechny útoky typu normal, fighting, flying, ground, rock, bug a ghost se počítají podle hodnoty Attack, zatímco typy fire, water, electric, grass, ice, poison, psychic a dragon závisí především na hodnotě Special. Stejně tak toto číslo udává, jak dobře se vášPokémon bude proti speciálním útokům bránit.



Tak co, sousede, berou, berou?

Krom brouzdání vysokou travou, prolézání temnými jeskyněmi nebo plaváním na pobřeží se dají Pokémoni chytat i na rybářskou udici! Pochopitelně jen ti vodní. Potřebujete k tomu udici, a znalost míst "kde berou". Udic je ve hře hned několik. Nejhorší starou Old Rod, která je dobrá tak leda na Magikarpa, najdete ve Vermillion City (má ji ten rybář), o něco lepší Good Rod se rozdává ve Fuchsia City (má ji chlápek o jedny dveře od Wardenova domu na Safari), a tu úplně nejlepší udici Super Rod získáte na cestě mezi Route 12-15, hned v prvním domě u cesty. Kde se dá dobře rybařit, a co se tam dá chytit, se dozvíte z následující tabulky:

Psyduck:
Cerulean City/Gym, Safari Zone, Route 4,24,25
Poliwag:
Pallet Town, Viridian City, Route 22
Poliwhirl:
Celadon City, Route 10
Tentacool:
Pallet Town, Viridian City, Route 12,13,17,18
Slowpoke:
Celadon City, Safari Zone, Route 10
Slowbro:
Unknown Dungeon, Route 23
Shellder:
Vermilion City, Cinnibar Island, Seafoam Island, Route 6,11,19,20,21
Krabby:
Cerulean City/Gym, Vermilion City, Fuschia City, Safari Zone, Route 4,6,11,12,13,17,18,24,25
Kingler:
Unknown Dungeon, Route 23
Horsea:
Cinnabar Island, Seafoam Island, Route 19,20,21
Seadra:
Unknown Dungeon, Route 23
Goldeen:
Cerulean City/Gym, Fuschia City, Cinnabar Island, Seafoam Island, Route 12,13,17,18,19,20,21,22
Seaking: Fuschia City, Unknown Dungeon, Route 23
Staryu:
Cinnabar Island, Seafoam Island, Route 19,20,21
Magikarp:
kdekoliv (s udicí Old Rod)
Dratini:
Safari Zone

BOJOVÁ ŠESTKA

Jestli máte kamaráda, který také hraje Pokémony, schválně si někdy zkuste porovnat ve vašich Game Boyích stejné Pokémony na stejné úrovni. Skoro určitě zjistíte, že jejich vlastnosti, jako je síla, rychlost nebo počet životů, se docela podstatně liší! Jak je to možné? Každý Pokémon se vyvíjí jinak. Úplně nejlepší je začít ho trénovat na co nejnižší úrovni, protože lidmi trénovaní Pokémoni se rozvíjejí mnohem lépe, než když se dostanou na nějakou vyšší úroveň jako divocí. Proto také není vhodné používat různé "urychlovací" způsoby tréninku, jako je zvyšování úrovně pomocí Rare Candy, nebo trénování bez námahy v Day Care Center. Získáte tak sice rychleji Pokémona na vyšší úrovni, ale bude slabší než Pokémon, kterého byste na stejnou úroveň vytrénovali bojem! Kolem nějaké dvacáté nebo třicáté úrovně ještě ten rozdíl není tak velký, ale až budete mít Pokémony na 90. úrovni a budete je chtít připravit na nějaké soutěžní klání třeba v Pokémon Stadium, můžete být najednou nepříjemně překvapeni, o kolik jsou stejní soupeřovi Pokémoni silnější...
Rovněž je třeba opatrně přemýšlet nad tím, kdy Pokémonovi povolit evoluci. Někteří Pokémoni mohou evolvovat dříve, než se naučí nějaký zajímavý útok, takže může být vhodné jim v tom zabránit (stisknutím tlačítka B ve chvíli, kdy se zobrazuje animace při evoluci). U Pokémonů, kteří k evoluci potřebují evoluční kameny, platí totéž, co bylo již řečeno v předchozím odstavci - čím dříve kámen použijete, tím budou Pokémoni slabší ve srovnání se stejnými Pokémony, na které byl použit kámen až třeba na 95. úrovni. Síla Pokémonů ale není jen v jejich základních vlastnostech. Minimálně stejně důležité je zvolit pro své oblíbence vhodné útoky. Každý Pokémon může současně ovládat jen čtyři různé útoky, což opravdu není mnoho. Při samotném dohrávání příběhu pro jednoho hráče, a chytání dalších Pokémonů na dobré skladbě útoků aktivních Pokémonů zase tolik nezáleží - v podstatě k úspěchu stačí používat útoky, odpovídající typu onoho Pokémona. To pravé taktizování s tím, co Pokémona naučit, a co ne, to nastává, až když chcete poměřit své síly s jiným lidským trenérem. Důležité je vybrat si celou šestici Pokémonů tak, aby vzájemně vykrývali své slabiny, a tomu přizpůsobit i výběr jejich útoků. Nemusí se vám to třeba podařit napoprvé (nebo ani napodesáté) úplně nejlépe, ale důležité je nad tím přemýšlet, a u každého útoku si odůvodnit, proč ho chci mít, a k čemu ho chci používat. Nejlépe si to ukážeme na příkladu takové bojové šestice, včetně popisu všech jejich útoků: Jolteon, Exeggutor, Mewtwo, Moltres, Slowbro a Gengar!

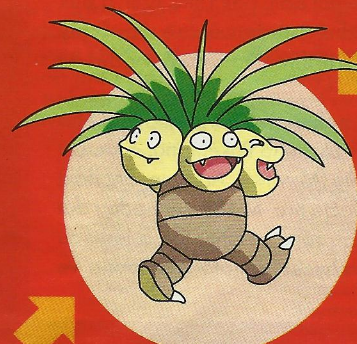
#135 Jolteon

Útoky: Thunderbolt, Thunder Wave, Focus Energy, Body Slam
Elektrický Pokémon by samozřejmě měl mít nejsilnější elektrický útok Thunderbolt. Thunder Wave je tu proto, že v boji se silným Bnepřítelem, který bude trvat dlouho, se hodí mít soupeře ochromeného - a šance na ochromení pomocí útoku Thunderbolt je malá. Ochromený soupeř je pomalý, a někdy dokonce nezaútočí vůbec. V té chvíli si proto můžete dovolit ztratit kolo použitím Focus Energy, které vám umožní v kole další útočit s mnohem větší silou. Čtveřici doplňuje Body Slam, je to silný útok pro chvíle, kdy elektřina nezabírá.



#103 Exeggutor

Útoky: Sleep Powder, Mega Drain, Explosion, Psychic
Bez uspávacích útoků se neobejde žádná parta, proto mám Exeggutora a jeho Sleep Powder. Útoky Psychic a Megadrain fungují nejlépe společně na už spícím soupeři, a zároveň se s nimi i léčím. Přesto ale Exeggutor rozhodně není určen do první linie. Když se v boji nedaří, nastupuje sebezničující Explosion se zárukou toho, že když já končím, tak soupeřův Pokémon taky.





Získejte nejsilnější Pokémony

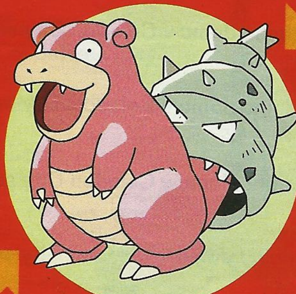
#150 Mewtwo

Útoky: Double Team, Amnesia, Ice Beam, Recover
Jeden z nejsilnějších Pokémonů nesmí v téhle sestavě chybět. První útok je samozřejmě Double Team, který zvýší šanci na vyhnutí se úderu, což proti silnému soupeři může být rozhodující. Následuje Amnesia, vylepšující speciální útoky, v tomto případě Ice Beam. Recover doplní polovinu životů, a dá se použít 20krát, takže z toho asi soupeř nebude mít moc radost.



#80 Slowbro

Útoky: Rest, Surf, Thunderwave, Amnesia
V družině musí být zástupce vodních Pokémonů, protože většina ostatních typů se nedokáže naučit vodní útoky. Slowbro sice není moc oblíbený, ale při pohledu na jeho statistiky je jasné, že se nevyplatí ho podceňovat. Útoky jsou opět sestaveny tak, aby se soupeř zpomalil (Thunderwave), potom se posílí speciální útoky (Amnesia) - klidně i několikrát, a nenápadné HM Surf se potom ukazuje jako děsivá zbraň. Rest je tu pro případ nouze.



#146 Moltres

Útoky: Fire Spin, Fire Blast, Sky Attack, Toxic
Fire Spin a Toxic způsobují dlouhodobý efekt, kdy soupeř postupně každé kolo ztrácí více a více životů. Jedovatý a ohnivý útok navíc pokrývají široké spektrum nepřátelských typů. Také Fire Blast může způsobit zapálení soupeře, i když ta šance není velká. Sky Attack je dvoukolový útok, kdy jedno kolo se nedělá nic a i soupeř útočí do prázdna. Kombinace těchto čtyř útoků je riskantní v tom, že oba silné útoky se dají použít jen 5krát. Proto je dobré uvážit nahrazení Sky Attacku třeba prostým Fly.



#94 Gengar

Útoky: Dream Eater, Hypnosis, Fire Punch, Toxic
Skladba útoků napovídá, že i zde je cílem soupeře nejprve uspat (Hypnosis), a potom decimovat útoky s dlouhodobými účinky (Toxic a Fire Punch), nebo dokonce využívat jeho spánku (Dream Eater). Skladba útoku je ovšem poněkud patetická - upřímně řečeno je totiž Gengar v téhle družině šesti Pokémonů jen do počtu... Napadne vás, který jiný Pokémon s jakými útoky by se sem hodil lépe?



Přehled cen ve všech obchodech

S touhle tabulkou už nikdy nebudete muset běhat naslepo od města k městu a hledat, v kterémže obchodě jste to viděli tu věc, co zrovna teď tak nutně potřebujete...

VIRIDIAN CITY

Poké Ball	$200
Antidote	$100
Paralyze Heal	$200
Burn Heal	$250

PEWTER CITY

Poké Ball	$200
Potion	$300
Escape Rope	$550
Antidote	$100
Burn Heal	$250
Awakening	$200
Paralyze Heal	$200

CERULEAN CITY

Poké Ball	$200
Potion	$300
Repel	$350
Antidote	$100
Burn Heal	$250
Awakening	$200
Paralyze Heal	$200

VERMILION CITY

Poké Ball	$200
Super Potion	$700
Ice Heal	$250
Awakening	$200
Paralyze Heal	$200
Repel	$350

LAVENDER TOWN

Great Ball	$600
Super Potion	$700
Revive	$1500
Escape Rope	$550
Super Repel	$500
Antidote	$100
Burn Heal	$250
Ice Heal	$250
Paralyze Heal	$200

CELADON CITY
2. patro

Great Ball	$600
Super Potion	$700
Revive	$1500
Super Repel	$500
Antidote	$100
Burn Heal	$250
Ice Heal	$250
Awakening	$200
Paralyze Heal	$200
TM32 (Double Team)	$1000
TM33 (Reflect)	$1000
TM02 (Razor Wind)	$2000
TM07 (Horn Drill)	$2000
TM37 (Egg Bomb)	$2000
TM01 (Mega Punch)	$3000
TM05 (Mega Kick)	$3000
TM09 (Take Down)	$3000
TM17 (Submission)	$3000

CELADON CITY
4. patro

Poké Doll	$1000
Fire Stone	$2100
Thunder Stone	$2100
Water Stone	$2100
Leaf Stone	$2100

5. patro

X Accuracy	$950
Guard Spec.	$700
Dire Hit	$650
X Attack	$350
X Defend	$350
X Speed	$350
X Special	$350
HP Up	$9800
Protein	$9800
Iron	$9800
Carbos	$9800
Calcium	$9800

Mincové automaty

Fresh Water	$200
Soda Pop	$300
Lemonade	$350

SAFFRON CITY

Great Ball	$600
Hyper Potion	$1500
Max Repel	$700
Escape Rope	$550
Full Heal	$600
Revive	$1500

FUSCHIA CITY

Ultra Ball	$1200
Great Ball	$600
Super Potion	$700
Revive	$1500
Full Heal	$600
Super Repel	$500

CINNABAR ISLAND

Ultra Ball	$1200
Great Ball	$600
Hyper Potion	$1500
Max Repel	$700
Escape Rope	$550
Full Heal	$600
Revive	$1500

INDIGO PLATEAU

Ultra Ball	$1200
Great Ball	$600
Full Restore	$3000
Max Potion	$2500
Full Heal	$600
Revive	$1500
Max Repel	$700



KDE SE CO NACHÁZÍ

Dotazy typu Kde najdu ve hře HM01? A kde TM23? Kde leží Hromový kámen? patří v listárně k těm nejčastěji pokládaným. Proto se mnohým z vás jistě bude hodit tato dvoustrana s podrobnými informacemi o tom, kde se dají získat všechny TM, HM a evoluční kameny v Red, Blue a Yellow verzích hry.



EVOLUČNÍ KAMENY

Jak už možná někdo pochopí z názvu, jsou to kameny, umožňující evoluci Pokémonů. U Red, Blue a Yellow se jich většina nachází v Celadon City. Například Staryu se vyvine do Starmie jen tehdy, když na ni použijete vodní kámen (Water Stone). Pokémony, kteří se vyvíjí pomocí evolučních kamanů, nelze vyvinout na vyšší formu žádným jiným obvyklým způsobem (zvednutím úrovně, výměnou atd.).

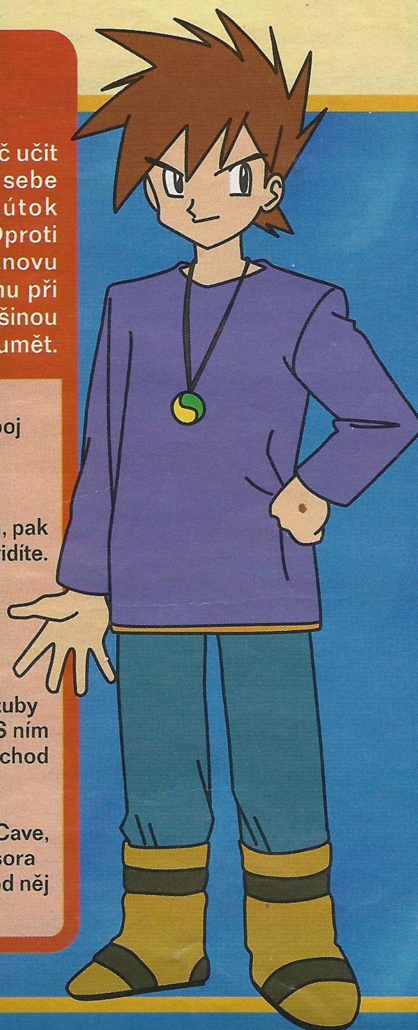


MOON STONE:
Jediný kámen, který se nedá koupit, musíte ho najít. Dva se dají získat v Mt. Moon, jeden v Pokémon Mansion, další v Game Corner.
FIRE STONE:
Ve čtvrtém patře obchodního domu v Celadon City se dá koupit za 2100.
THUNDER STONE:
Ve čtvrtém patře obchodního domu v Celadon City se dá koupit za 2100.
WATER STONE:
Ve čtvrtém patře obchodního domu v Celadon City se dá koupit za 2100.
LEAF STONE:
Ve čtvrtém patře obchodního domu v Celadon City se dá koupit za 2100.

HM (HIDDEN MACHINES) a TM (TECHNICAL MACHINES)

Jsou předměty, získatelné ve hře, pomocí nichž může hráč učit své Pokémony novým útokům. Použití TM a HM se od sebe trochu liší. Každý TM lze použít jen jednou a útok v něm obsažený může Pokémon použít jen v souboji. Oproti tomu získané HM lze učit různé pokémony znovu a znovu a každý z nich se dá krom souboje použít také k něčemu při pohybu na mapě. Bez minisoubojových účinků HM se většinou nelze obejít, a proto by vaši Pokémoni měli všechny HM umět.

HM 01:CUT:
Je na lodi S. S. Anne. Ve druhém patře vás nejprve čeká souboj s Garym, potom vylezte po žebříku nahoru a promluvte si s kapitánem lodi. Dá vám CUT úplně zadarmo.
HM 02:FLY:
Je v okolí Route 16. Pomocí CUT odstraňte keřík, jděte nahoru, pak doleva přes trávu, skrz budovu a vstupte do dalšího domu, co uvidíte. Dívka uvnitř vám věnuje FLY.
HM 03:SURF:
Je ukryt na Safari. Musíte najít cestu do Secret House v Area 3 a promluvit si s mužem uvnitř.
HM 04:STRENGHT:
Najdete ho ve Fuchsia City. Budete k tomu potřebovat zlaté zuby (Gold Teeth) z Area 3 na Safari (blízko města kde byl SURF). S ním můžete jít ve Fuchsia City do Warden`s House, který je na východ od Pokémon Lab. Dejte mu zuby výměnou za HM04.
HM 05:FLASH:
Je v okolí Route 2. Jakmile vylezete na druhé straně Diglett`s Cave, vlezte do nejvyšší budovy. Promluvte si s pomocníkem profesora Oaka. Pokud jste již chytili alespoň 10 Pokémonů, dostanete od něj FLASH.







TM (TECHNICAL MACHINES)

TM 01:MEGA PUNCH:
Dá se koupit v obchodnim domě v Celadon City (druhé patro) za 3000 nebo najít zadarmo v nejnižším patře Mt. Moon.
TM 02:RAZOR WIND:
Dá se koupit v obchodnim domě v Celadon City (druhé patro) za 2000 nebo najít zadarmo v nejnižším (čtvrtém) patře základny Rakeťáků ukryté pod Game Corner.
TM 03:SWORDS DANCE:
Povaluje se v sedmém patře budovy Silph Co. v Saffron City.
TM 04:WHIRL WIND:
Je na Route 4, východně od Mt. Moon.
TM 05:MEGA KICK:
Dá se koupit v obchodnim domě v Celadon City (druhé patro) za 3000 nebo najít zadarmo ve druhém patře Victory Road.
TM 06:TOXIC:
Dostanete ho od trenéra Kogy po vítězném souboji.
TM 07:HORN DRILL:
Dá se koupit v obchodnim domě v Celadon City (druhé patro) za 2000 nebo najít zadarmo ve druhém patře základny Rakeťáků, ukryté pod Game Corner.
TM 08:BODY SLAM:
Je na lodi S. S. Anne.
TM 09:TAKE DOWN:
Dá se koupit v obchodnim domě v Celadon City (druhé patro) nebo najít zadarmo na pátém podlaží budovy Silph Co. v Saffron City.
TM 10:DOUBLE - EDGE:
Je ve třetím patře základny Rakeťáků, ukryté pod Game Corner.
TM 11:BUBBLEBEAM:
Dostanete ho od trenérky Misty po vítězném souboji.
TM 12:WATER GUN:
Je v prvním paře Mt. Moon.
TM 13:ICE BEAM:
V nejvyšším patře obchodního domu v Celadon City dejte žíznivé dívce vodu (Fresh Water) a ona vás za to obdaruje tímhle TM.
TM 14:BLIZZARD:
Je v Pokémon Mansion na ostrově Cinnibar.
TM 15:HYPER BEAM:
Dá se koupit v Game Corner za 5500 rakeťáckých mincí.
TM 16:PAY DAY:
Povaluje se v blízkosti Route 12. K jeho získání musíte ovládat SURF.
TM 17: SUBMISSION:
Dá se koupit v obchodním domě v Celadon City (druhé patro) za 3000 nebo najít zadarmo na druhém patře Victory Road.
TM 18:COUNTER:
Ve třetím patře obchodního domu v Celadon City si promluvte s chlápkem, co stojí hned vedle schodiště.
TM 19:SEISMIC TOSS:
Je v okolí Route 25. K jeho získání musíte ovládat CUT.
TM 20:RAGE:
Je kdesi v okolí Route 25.
TM 21:MEGA DRAIN:
Dostanete ho od trenérky Eriky po vítězném souboji.
TM22:SOLARBEAM:
Je v Pokémon Mansion na ostrově Cinnibar.
TM 23:DRAGON RAGE:
Dá se koupit v Game Corner za 3300 rakeťáckých mincí.
TM 24:THUNDERBOLT:
Dostanete ho od trenéra LT. Surge po vítězném souboji.
TM 25:THUNDER:
Povaluje se v elektrárně (Power Plant).





TM 26:EARTHQUAKE:
Je v desátém patře budovy Silph Co. v Saffron City.
TM 27:FISSURE:
Dostanete ho od Giovanniho po vítězném souboji na stadionu ve Viridian City.
TM 28:DIG:
Stačí porazit Rakeťáka, který vykradl dům napravo nahoře v Cerulean City, a tohle TM dostanete za odměnu.
TM 29:PSYCHIC:
Je v Saffron City. Vlezte do domu v pravém dolním rohu města. Člověk uvnitř vám dá TM 29 úplně zadarmo.
TM 30:TELEPORT:
Leží kdesi v okolí Route 9.
TM 31:MIMIC:
K jeho získání je třeba mít s sebou panenku (Poké Doll) z obchodního domu v Celadon City. V levém horním rohu města Saffron City vstupte do domu, vylezte po schodech nahoru a dejte panenku holčičce, která tam je.
TM 32:DOUBLE TEAM:
Dá se koupit v obchodnim domě v Celadon City (druhé patro) za 1000 nebo najít zadarmo v Area 3 na Safari.
TM 33:REFLECT:
Dá se koupit v obchodnim domě v Celadon City (druhé patro) za 1000 nebo najít zadarmo v elektrárně (Power Plant).
TM 34:BIDE:
Dostanete ho od trenéra Brocka po vítězném souboji.
TM 35:METRONOME:
Na ostrově Cinnibar vám ho věnuje jeden z vědců ve druhém patře Pokémon Lab.
TM 36:SELF DESTRUCT:
Je ve druhém patře budovy Silph Co. v Saffron City. Promluvte si se ženou v horním levém rohu, hned za dveřmi.
TM 37:EGG BOMB:
Dá se koupit v obchodnim domě v Celadon City (druhé patro) za 2000 nebo najít zadarmo v Area 1 na Safari.
TM 38:FIRE BLAST:
Dostanete ho od trenéra Blaina po vítězném zápase.
TM 39:SWIFT:
Je ve strážním domku na Route 12. Stačí vyjít nahoru po schodech, jedna z postav, které tam budou, vám ho dá zadarmo.
TM 40:SKULL BASH:
Je v Area 2 na Safari.
TM 41:SOFTBOILED:
Má ho kluk, co stojí na druhé straně vody v Celadon city. Stačí mít SURF, přeplavat k němu a promluvit si s ním.
TM 42:DREAM EATER:
V levém dolním rohu Viridian City je za keři schován člověk, který rozdává tohle TM. Prosekejte se k němu pomocí CUT.
TM 43:SKY ATTACK:
Je v prvním patře Victory Road.
TM 44:REST:
Je v jedné z kajut na S. S. Anne.
TM 45:THUNDER WAVE:
Povaluje se v okolí Route 24.
TM 46:PSYWAVE:
Dostanete ho od trenérky Sabriny po vítězném souboji.
TM 47:EXPLOSION:
Je ve třetím patře Victory Road.
TM 48:ROCK SLIDE:
V nejvyšším patře obchodního domu v Celadon City dejte žíznící dívce sodovku (Soda Pop).
TM 49:TRI ATTACK:
V nejvyšším patře obchodního domu v Celadon City dejte žíznící dívce limonádu (Lemonade).
TM 50:SUBSTITUTE:
Dá se koupit v Game Corner za 7700 rakeťáckých mincí.



Nintendo®

Japonské herní impérium

Z historického pohledu zaujímá Nintendo na trhu herních přístrojů naprosto výjimečnou pozici - své produkty vyrábí pro uživatele už třetí století!

Jako oficiální datum vzniku společnosti se totiž uvádí obvykle rok 1889. Tehdy založil v japonském Kyoto muž jménem Fusajiro Yamauchi (pradědeček dnešního prezidenta Nintenda) firmu, kterou pojmenoval Nintendo Koppai. A začal vyrábět speciální papírové hrací karty, nazývané Hanafunda (nebo také Daitoryo). Karty byly vyráběny ručně, z kůry morušovníků a stromů mitsumata, a taktéž ručně kresleny. Každý balíček karet sestával ze 48 kusů, rozdělených do 12 sad - pro každé roční období jedna. Karty nebyly číslované, ale namísto toho označené symboly jako květina, jelen, měsíc nebo mrak. Při hře se body přidělovaly kombinováním různých symbolů z různých sad, a že to nebylo nikterak snadné. Nintendo prodávalo karty nejprve pouze ve svých vlastních obchodech v Kyoto a Osace, a tak se hra Hanafunda hrála jen v tomto regionu Japonska.





Později Fusajiro pozměnil symboly, označující karty, a začal hru prodávat i v dalších městech. K masovému rozšíření Nintendo karet nakonec přispěla japonská mafie Yakuza, která je začala používat ve svých hernách. A protože profesionální hráči vyžadovali nový balíček karet pro každou hru, Fusajiro nestačil uspokojovat objednávky, a musel začít vyrábět karty opravdu ve velkém...



Během prvních třiceti let následujícího, dvacátého století, se stalo Nintendo největším výrobcem hracích karet v Japonsku. Úspěch zaznamenalo zejména se zahájením výroby klasických hracích karet "západního" stylu (tj. takových karet, jaké známe u nás dodnes). Fusajirův zeť Sekiryo Yamauchi se stal druhým prezidentem společnosti. Jeho významným počinem bylo zvláště podepsání smlouvy o distribuci s Japan Tobacco & Salt Public Corporation, díky níž se Nintendo karty dostaly do tabákových obchůdků po celém Japonsku.

Během další dlouhé řady let Nintendo stále rostlo, rozšiřovalo svůj sortiment hracích karet, a několikrát změnilo oficiální název. V roce 1951 na Nintendo Playing Cards Co. Ltd, a pod ním se také vydalo dobývat svět (především Ameriku). Díky své nové kvalitní technologii karet potažených plastem uzavřelo smlouvu se společností Disney, a v roce 1959 začalo úspěšně vyrábět hrací karty s postavami známých Disneyho animáků.

Přestože obchod kartami vysloveně kvetl, vedení společnosti Nintendo se počátkem šedesátých let dvacátého století rozhodlo expandovat na jiný trh - obchod s hračkami a mechanickými hrami. Název společnosti byl proto změněn na ten, pod kterým známe firmu dodnes - Nintendo Co. Ltd. Mechanické hříčky byly v té době v Japonsku velice populární. Nintendo založilo vlastní vývojové oddělení. Při hledání vedoucího týmu návrhářů se objevila nečekaně vhodná osobnost z řad vlastních zaměstnanců - Gumpei Yokoi. Bývalý údržbář výrobní linky hracích karet přednesl vedení Nintenda několik zajímavých nápadů, a okamžitě povýšil. Jeho světelné pistole a jiné hračky na obdobném principu se staly v Japonsku trhákem několika dalších let. Nezapomenutelné byly obzvláště jeho světelné pistole Nintendo Beam Gun, které Yokoi vyvinul ve spolupráci se zlanařeným



technikem Sharpu Masayuki Uemurou. Krom takovýchto elektronických hi-tech hraček se ale dobře prodával třebas Ultrahand, Ultra Scope (malý funkční periskop), Ultra Machine (pro trénink baseballu) nebo Love Tester (zajímavý měřák toho, jak moc se chlapec a dívka mají rádi).

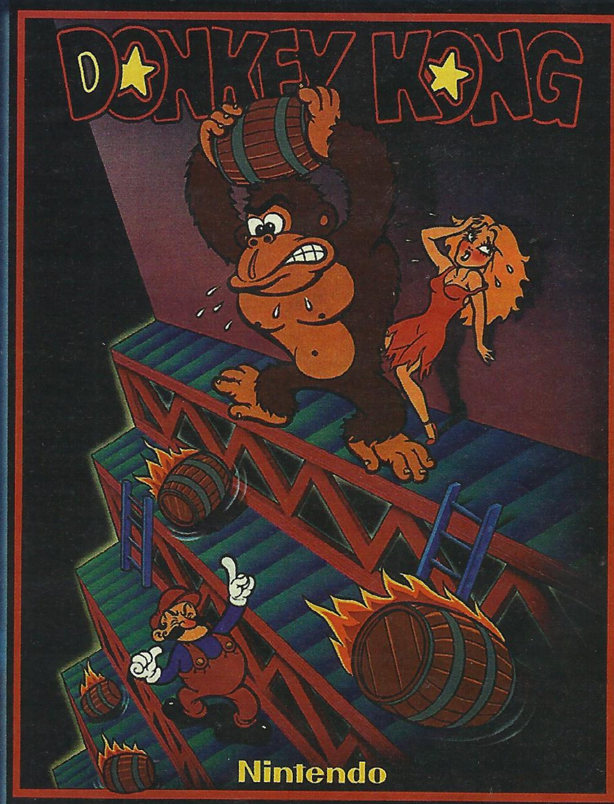
Na principu světelných pistolí Beam Gun založil Yokoi svůj další nápad. V Japonsku v té době bylo nesmírně populární střílení na hliněné holuby, ovšem střelnic bylo pomálu. Naopak bowlingové kluby, těžící z popularity tohoto sportu v letech minulých, zely prázdnotou. A tak Nintendo pronajalo většinu takovýchto klubů ve velkých Japonských



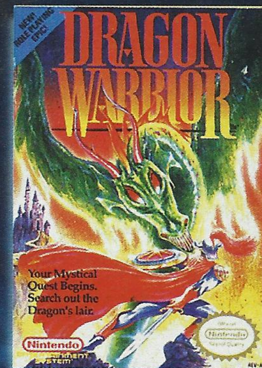
městech, a zahájilo mohutnou kampaň v tisku i televizi, kampaň na novou elektronickou hru - Laser Clay Shooting System. Komerční úspěch byl značný, a proto byla tato technologie v dalších letech ještě vylepšena. Wild Gunmen fungoval na stále stejném principu původní světelné pistole, ovšem před střelcem nyní běžel šestnáctimilimetrový filmový pás, zachycující pistolníky vyskakující z různých pozic, a hráč je musel včas a přesně likvidovat. Tato nová technologie se dokonce úspěšně vyvážela i do USA a Evropy.





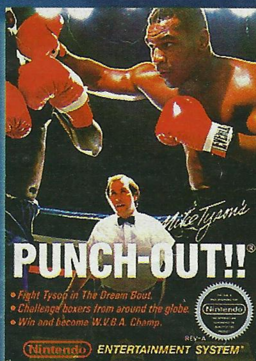




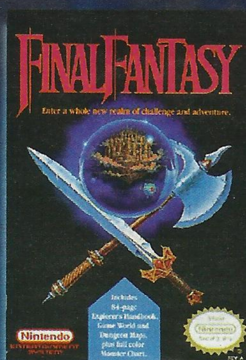


Počátkem sedmdesátých let se svět zábavy v západních zemích měnil. Elektronické hračky začaly být vybavovány mikroprocesory, a bylo jasné, že s klasickou mechanikou nebo optikou si Nintendo nadlouho nevystačí. Firma byla zpočátku opatrná, a nepouštěla se do vývoje vlastních složitých hraček - prostě jen zakoupila licenci na populární televizní videoherní přístroj Odyssey, vyráběný americkou firmou Magnavox. Odyssey, to byl vlastně jen televizní Pong. Nintendo ho trochu obohatilo o plastikové overlaye, které se daly připevnit kolem obrazovky, a s trochou fantazie (s hodně fantazie) si pak hráč mohl představit hokej, fotbal apod.

Protože licence Odyssey byla úspěšná, Nintendo pochopilo , že se do budoucna neobejde bez vlastních vývojářů mikroprocesorem ovládaných hraček. A protože samo takové nemělo, navázalo strategické partnerství s Mitsubishi Electrics. Výsledek jejich práce, nazvaný Color TV Game 6, se objevil trhu v roce 1977. Přestože obsahoval jen šest různých verzí tenisu (aneb stále variace na Pong), prodalo se ho přes milion kusů, což byl nesporný obchodní úspěch. Stejně dobře se vedlo i dalším výrobkům Nintenda, které následovaly v rychlém sledu - Color TV Game 15 a Blockbuster.



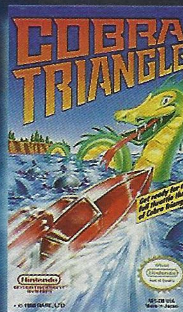
Konec sedmdesátých let byl dobrým obdobím také pro výrobce osobních kalkulátorů. Placaté pomůcky pro špatné počtáře, vybavené LCD displeji, se stávaly stále menšími, ale přitom výkonnějšími. A při pohledu na jednu takovou kalkulačku dostal Gumpei Yokoi další ze svých geniálních nápadů - modifikovat technologii kalkulaček pro digitální hry! Pomocí součástek vyráběných Sharpem několik takovýchto hříček vyrobil. Vedení Nintenda zaujal, a tak se jich několik dostalo v roce 1980 pod názvem Game & Watch na trh.



Game & Watch her jen samo Nintendo vyrobilo mnoho druhů, a navíc jakmile se ukázalo, jak obrovský úspěch G&W jsou, pirátští výrobci v Asii je dokázali chrlit v milionových sériích. Ostatně i u nás, ve východní Evropě, děti o pár let později hrály Game & Watch hru (i když se jí tak neříkalo) s vlkem, chytajícím padající vajíčka. Protože tehdy běžný joystick byl pro G&W příliš velký, vymyslel Gumpei Yokoi ovládání pomocí placatého kříže, ovládajícího mikrospínače. A zrodil se Direct Pad, který znáte z různých herních přístrojů dodnes... Mnohé z úspěšných Game & Watch her si můžete zkusit i dnes v simulované podobě v některé z G&W kolekcí pro Game Boy.

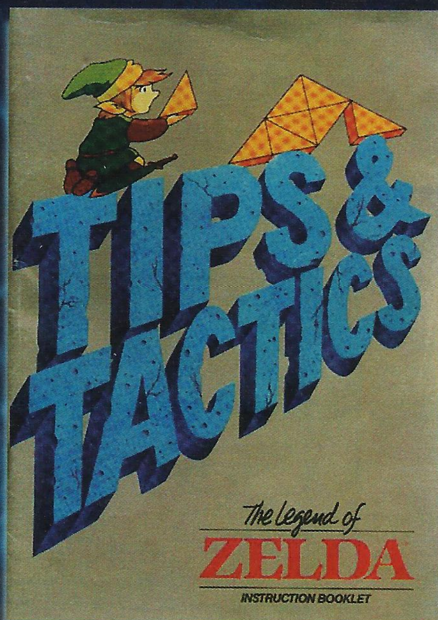
I přes nástup pirátů zaznamenalo Nintendo s Game & Watch skvělý obchodní úspěch v civilizované části světa - Americe a západní Evropě. V roce 1981 proto zakládá Nintendo v USA samostatnou společnost - Nintendo of America Inc. Celkově se Game & Watch prodalo desítky milionů kusů, a prodávají se v jen nepatrně inovované formě dodnes.

Souběžně s trhem domácích televizních her a jednoduchých přenosných LCD hříček se Nintendo rozhodlo podílet i na prudce expandujícím trhu arcade her. Zde výjimečně nemělo nijak výsadní pozici. V Japonsku bylo podobných vývojářů několik, a Nintendem vydané tituly po pravdě řečeno nebyly příliš kvalitní. Hellfire, Sheriff, Sky Skipper - to jsou názvy prvních Nintendo her, určených pro herny. Vše nenápadité střílečky, kde jediným cílem bylo postřílet co nejvíce nepřátel dříve, než sami bídně zhynete. A přitom svět nespí - Taito vydávají úspěšné Space Invaders, Namco geniálního Pac-Mana. Specializovaná divize videoher uvnitř Nintenda potřebuje novou krev... V rámci náboru do týmu vývojářů nastoupil i tehdy neznámý designér Shigeru Miyamoto.









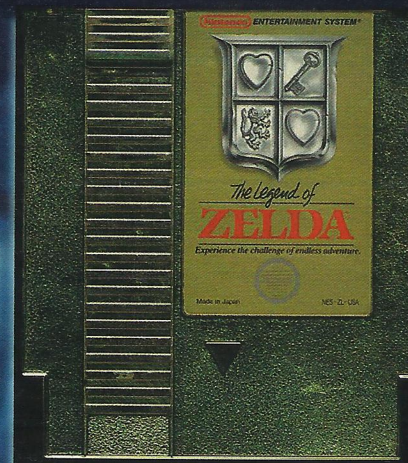
Jeho úkolem bylo pokračovat ve vývoji další suché střílečky, Radarscope. Miyamoto ale měl spoustu vlastních nápadů, a dosáhl požehnání Gumpei Yokoie pracovat na jednom z nich. Nazval ho Donkey Kong.

Úspěchu Donkey Konga v Nintendu nikdo nevěřil ani ve chvíli, kdy se už první kabinety přesunovali do heren. Hra v hlavní roli s takovým vysloveným antihrdinou, tlustým tesařem? A nestřílí se tam?? A ten triviální příběh s opičákem unášejícím dívku... I přesto byl Donkey Kong vydán. A kritici byli rázem umlčeni - během jediného roku se stal Donkey Kong nejprodávanější coinup hrou nejen v Japonsku, ale dokonce i za mořem. Jen v USA se ho prodalo přes 65 tisíc kusů (mimochodem mnohem více, než třeba hitovky Street Fightera II).

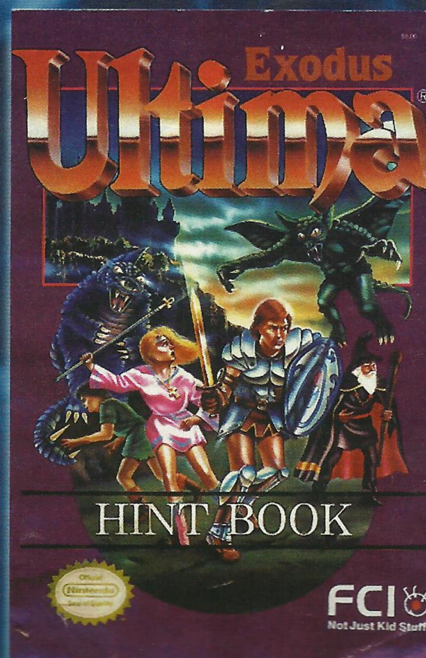
Rozdíl mezi grafikou coinup her, a tím, co mohli hrát hráči doma u svých televizí, nedával vývojářům Nintenda spát. Pracovali dnem i nocí na něčem, co by jejich Color TV Game překonalo ve všech směrech. Navíc tu byl nápad uložení her na vyměnitelné cartridge - takže by bylo možné vyvíjet a prodávat hry samostatně. Nintendo ale nebylo na trhu samo, a vývoj podobné konzole ohlásilo i několik dalších firem - Atari, Commodore, Bandai, Sharp, Takara a další... Proto byl stanoven jasný cíl: vytvořit výkonnější hardware než ostatní, a navíc ho dokázat vyrobit za přijatelnější cenu. Jako cílová hranice byla stanoveno 9800 yenů (asi 75 dolarů).

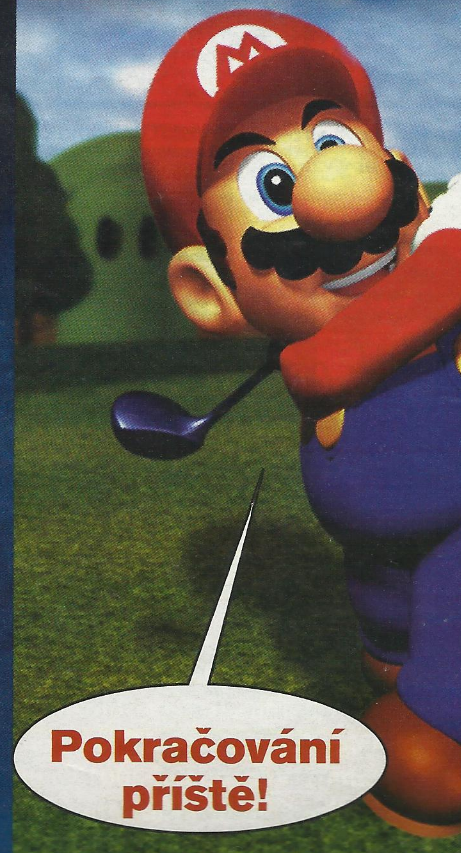
Snažení vývojářů bylo korunováno zahájením prodeje v roce 1983. Přístroj byl nazván Family Computer (Famicon), ale svět ho dnes zná spíše pod jménem, pod kterým byl prodáván na nejaponských trzích - Nintendo Entertainment System (NES). Nintendu se sice nepodařilo vejít do stanovených cenových kalkulací, a cena Famiconu byla stanovena na přibližně 100 dolarů, nicméně i tak to bylo zhruba polovina toho, co stály herní konzole konkurence. Navíc Nintendo přesvědčilo obchodníky, aby Famicon samotný prodávali s minimálním ziskem, a vše si později vynahradili na hrách (a tahle obchodní strategie funguje velmi dobře dodnes). A dobré dílo se podařilo - jen během prvních dvou měsíců se prodalo Famiconu přes půl milionu kusů. Expanzi do USA zastavilo na chvíli zhroucení trhu videoher v roce 1984, ovšem Nintendu to jen poskytlo více času na přípravu. Tehdy také vznikla značka "Nintendo Seal of Quality" - pečeť kvality, kterou na originálních Nintendo hrách najdete dodnes. K získání pečeti je třeba mít dobrozdání zástupců Nintenda, a tak je tu jistá šance, že hra s takovouto pečetí nebude úplně špatná. Největším tahákem NESu ovšem byly hry přímo od Nintenda. Zvolená strategie, namísto mnoha průměrných her vydávat jen několik opravdu špičkových kusů ročně, byla sice na pohled riskantní, ale v praxi se osvědčila skvěle. Pochopitelně zejména proto, že Nintendo hry opravdu byly tak dobré - Super Mario Bros, Popeye, Donkey Kong, Legend of Zelda, Gauntlet,





Metroid nebo Solomon's Key znají a hrají lidé dodnes. I to byl jeden z důvodů, proč se NES v Evropě a zvláště v USA chytnul - v dobách své největší slávy (1986-1988) pomocí něj Nintendo kontrolovalo až 90% amerického trhu! Čelilo proto dokonce několika antimonopolním žalobám ze strany svých neúspěšných konkurentů (Atari). Nintendo podporovalo NES novými hrami až do roku 1994, a tuto nezvykle dlouhou životnost konzole překonal až jiný Nintendo hardware - Game Boy.

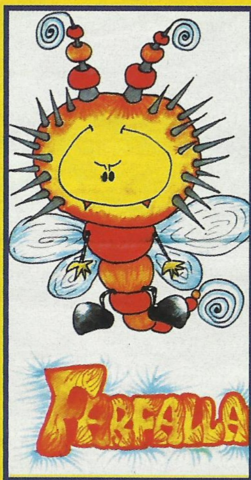




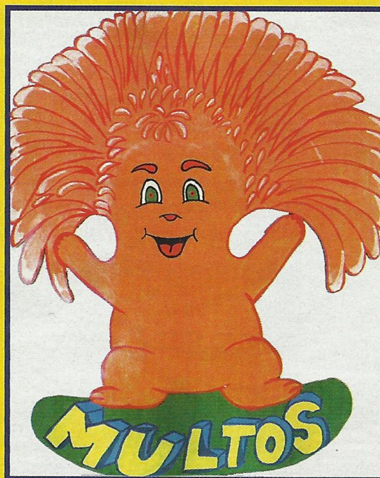


KDO VYMYSLEL NEJHEZČÍHO NOVÉHO POKÉMONA?


Krásného létajícího Pokémona poslala do soutěže Milada Poláková z Jablonce nad Nisou.



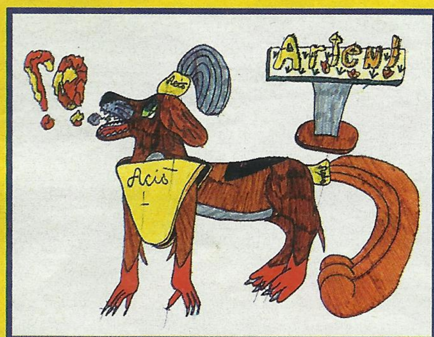
Tenhle nový Pokémon se jmenuje Farfalla a pochází z brněnské dílny Lukáše Kelči.



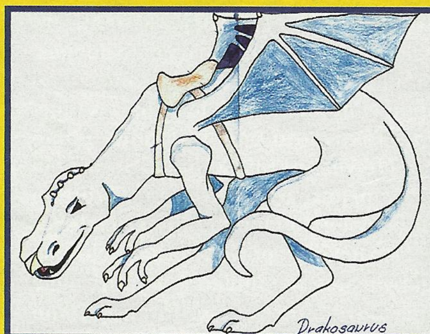
Lenka Kuželová si dala spoustu práce s Multosem - nejen že ho namalovala, ale ještě ho vyřezala ze dřeva.



Ohniváka Flarentao namaloval Jan Ginzl z Rychnova u Jablonce nad Nisou.



Alice Pavlíková z Třebíče zkřížila Growlitha a Vulpixe, aby vznikl Arteul.



Jana Grigová z Prahy 4 vytvořila parádního Drakosaura.



Rybku s názvem Goldwaldov vymalovala ve zlatých barvách Nikola Výborná ze Slušovic.

Pro ty, kdo se na této dvoustraně nenajdou, ještě zdaleka není nic ztraceno: soutěž "Chcete vyhrát Game Boy" je v plném proudu a potrvá až do 31. října 2001. Pravidla se nemění, vystřihněte šest obrázků her z krabiček Game Boy pitíček (jsou k dostání všude), namalujte vlastního Pokémona a pošlete ho na adresu: Lead, P. O. Box 856, 111 21 Praha 1. V listopadu 2001 se uskuteční finále soutěže, kam postoupí autoři tří nejlepších Pokémonů z každého měsíce a utkají se spolu v "pokémonních hrách" o herní konzole Nintendo 64 a cenou pro vítěze bude Game Boy Advance.

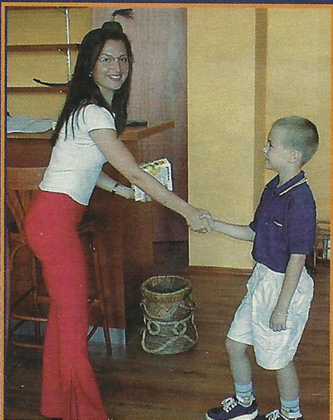


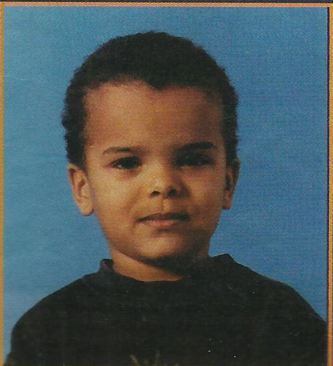


SLAVNOSTNÍ PŘEDÁNÍ PRVNÍCH VÝHER

Počátkem srpna proběhlo slavnostní vyhlášení nejrychlejších účastníků soutěže a autorů nejhezčích výtvorů. Ceny se předávaly v Praze, v sídle agentury Lead a šťastní výherci, kteří dorazili v doprovodu svých rodičů, nám ochotně zapózovali do objektivu.


Tomáš Drastil


Tomáš Kopetzký


Felisio Nikola Mununga

V soutěži s názvem "Chcete vyhrát Game Boy?", kterou pořádá firma Tetrapak a reklamní agentura Lead, jste v první části soutěže v průběhu července hráli o Game Boy Color, Pikachu Pedometer, herní konzoli Nintendo 64, pokémonní hry a novinku letošního léta - herní konzoli Game Boy Advance. Jména prvních výherců vám přinášíme na této straně.

Roman Čermák, Božice
K. Brož, L. Ferenc,Dětský domov Milotice n. Opavou
Jakub Kovács, Tábor
Eva Bosáková, Otrokovice
David Pomykal, Hodonín
Petr Kocián, Opava
Michal Anestis, Třinec VI
Blanka Chlebková,Uherský Brod
Radek Gomola, Karviná 6
Pavlík Szajter, Orlová 4
Lukáš Dostálek, Zlín
Marie Naidrová, Č. Budějovice
Martin Holík, Brno
Jiří Šauer, Plzeň
Jan Furiš, Prachatice
Miloš Okurek, Brno
Tomáš Zýcha, Praha 5
Lukáš Kuča, Luka nad Jihlavou
Tomáš Fiala, Praha 6
Jakub Drábek, Bruntál
A. Chválová, Teplice
Josef Hlavatý, Sedlec u Č.B.
Sitová, Lanškroun
Tomáš Truksa, Semčice
Martin Valčík, Olomouc
Michaela Kristlová,Plná
Ondra Kovařík, Bruntál
Markéta Schillerová, Havířov - Šumbark
Lukáš Ratkovský, Stará Říše
Tomáš Vremský, Chomutov
Michal Roszka, Nádek
Kristýna Heinová, Plzeň
Roman Žalud, Příbram 7
Lenka Bartošová, Lhotka
Honza Ngo, Beroun 2
Jiří Urban ml., Dvůr Králové n.L.
J. Khýr,Ostrava - Heřmanice
Lukáš Pácal, Trmice
Jakub Kilián, Most
Jiří Beran, Lipník nad Bečvou
Helena Kugyetová, Poběžovice
Věra Holubová, Horní Radechová
Jakub Knápek, Olomouc
Dominik Hyšek, Havířov - Podlesí
Sestry Šolcovy, Mladé Buky
Jana Němčičová, Božičany
Jana Štěpánková, Chrudim
Monika Černá, Tišnov
Václav Šejnoha, Doksy
Jan Kot,Praha 5
Martin Adámek,Sumice

Šárka Cebáková,Brno - venkov
Miroslav Kraus, Most
Petr Klemera, Meziboří
Tomáš Hanes, Třeboň
Martina Proroková, Teplice
Radim Klepárník, Lomnice
Jakub Beneš, Chomutov
Jiří Siedler,Šumperk
Jiří Hron, Jihlava
Miroslav Adametz, Bruntál
Markéta Grigarčíková, Štěpánkovice
Jakub Odrochovec, Koryčany
Tomáš Šebelík,Čečkovice
Anetka Vávrová, Dobříš
Matěj Hyška, Plzeň
Tomáš Čech, Žalhostice
Lukáš Válek, Velichovky
Aleš Jakubec, Stará Role
Eva Krásová, Pardubice
Kateřina Kováčová, Mladá Boleslav
Ondřej Slavík, Litoměřice
Roman Trnka, Krásno
Ladislav Moler, Nezamyslice
Ondřej Vybíral, Koryčany
Jan Souček, Kolín 3
Věra Bradová, Plzeň
Bohumil Lagron, Jičín
Andrea Hockeová, Děčín 32
Kryštof Wotawa, Žamberk
Pavlík Svoboda, Zdounky
David Kubáč, Kolín 4
Marcel Kilián, Most
Jakub Lukáč, Kynšperk n/O
Sestry Grafnetterovy, Lodín 84
R. Husník, Kladno 4
Martin Ospálek, Opava 6
Vojtěch Richtr, Zdislavice
Jiřina Flekačová, Uherský Brod
Hana Konečná, Napajedla
Marek Rudzan, Znojmo
Nikita Fomdenzo, Milevsko
D. Ulbrich, Žatec
Monika Zubálová, Chotěboř
Tuyen Njuyen Thouk, Chrudim 3
Ivo Dostál, Btnice
Simona Kounová, Děčín 31
B. Battulga, Havl. Brod
Jarek Sysel, Rajhrad
Martin Holubec, Hlinsko

Martina Mikulčíková, Zvolen
Ján Čuvala, Trenčín
Roderik Gajdáč, Nové Zámky
Paľko Snopka, Sereď
Anička Belfiová, Levice
Adrián Paholík, Sklabiná
Denisa Ďakuličová, Komárno
Tomáš Báby, Šintava
Peter Paholík, Sklabiná
Patrícia Hrúzová, Nové Mesto Nad Váhom
Daniela Ontkócová, Ľubiša
Ľubica Gulašová, Žarnovica
Patrik Kubica, Žilina
Daniel Ďuriš, Žilina
Michal Radolský, Kysucké Nové Mesto
Štefan Kominko, Prešov
Jakub Gigler, Bratislava
Marek Papcun, Krompachy
Richard Gajdoš, Humenné
Dávid Oravec, Kežmarok
Stanislav Žiak, Modrý Kameň
Martin Zatroch, Rožňava
Stanka Smoleňová, Kežmarok
Lucka Gombárová, Sliač
Jurko Zicho, Terchová
Bosák György, Galanta
Marek Zajíc, J.Bohunice
Lacko Mižura, Považany
Viliam Praššák, Humenné
Štefan Hovan, Prešov
Jenisch, Michalovce
Simonka Pikusová, Sokolovce
Ján Hakoš, Michalovce
Vladimír Kuzma, Terchová
Radovan Trucka, Bardejov
Martin Osypčák, Michalovce
Pavol Lačný, Vranov 3
Marek Žirka, Zlaté Moravce
Marek Vermíček, Sp. Nová Ves
Lucka Gulášová, Žarnovica
Rudolf Kohút ml., Omšenie
Katarína Zmeškalová, Bernolákovo
V. Škultétyová, Trenčín
Liliana Gálová, Piešťany
Václav Andraščík, Humenné
Lukáš a Dominika Bednárovi, Bratislava 2
Tomáš Stracenský, Bardejov
Mário Hlušek, Považská Teplá
Claudia Baloghová, Piešťany
Veronika Keclíková, Trebišov

Vít Bula, Zlín
Markéta Fikarová, Štoky
Jan Ginzl, Rychnov u J.n.N.
Milada Poláková, Jablonec n. N.
Lukáš Kelča, Brno
Václav Šmíd, Roudnice n. Labem
Robert Adamczyk, Trutnov
Jozef Klempár, Sokolov
Nikola Výborná, Slušovice
Ondřej Minář, Lázně Kynžvart
Jakub Navrátil, Polná
Petra Hežová, Prostějov
Milan Knížek, Přelouč
Martin Halvovic, Bečov n. Teplou
Jakub Rössler, Lubenec
R. a P. Kortišovi, p. Šumná
Tomáš Bartko, Uničov
Jan Markup, Chrudim 5
David Szkipala, Česká Ves
Dalimil Hudec, Vsetín
Tomáš Drastil, Praha 10
Petr Mlčák, Kroměříž
Michael Přikazský, Medlovice
Vojtěch Richtr, Zdislavice
Kája Roleček, Ostrava

Lukáš Kopránek, Praha 9
Tereza Entlová, Kralice na Hané
David Mojzeš, Vejprnice
Tomáš Kopetzký, Praha 5
Erik Jurásek, Uherský Brod
Michal Wigel, Brno - Kohoutovice
Petr Procházka, Plzeň
Veronika Bartečková, Prosiměřice
Jana Grigorová, Praha 4
Ondřej Dudy, Nové Strašecí
Kruželová Olga, Karviná 7
Marie Szelongová, Dolní Lutyně
Jana a Jiří Barešovi, Valašské Meziříčí
Felicio-Nicola Mununga, Praha 6
Jakub Dawransaz, p. Deštné v O. H.
Robin Korčák, Příbor
Alice Pavlíková, Třebíč
Michal Erben, Kroměříž
Martin Ruch, Smilovice
Milan Bardoun, Brno
Milan Kovács, Lázně Bělohrad
Lukáš Kostelecký, Větrušice
Lukáš Plac, Svibice
Jan Biskup, Hranice 1
Zbyněk Michálek, Přerov

Tomáš Šutka, Nitra
Ján Čuvala, Trenčín
Roman Bureš, Galanta
Martina Mikulčíková, Zvolen
Patrik Fiam, Horné Saliby
Tomáš Varga, Bratislava
Martina Wesselényiová, Spišská Belá
Ingrida Krištiaková, Turzovka
Mareček Dodo, Trenčín
Karin Kašparová, Bratislava
Monika Segeňová, Zl. Moravce
Roman Jurinec, Medvedzie
Lukáš Omasta, Myjava
Tomáš Čeklej, Zalužice
Slavomír Šárik, Bratislava
Danica Marečková, Trenčín
Zuzka Andrášiková, Senica
Monika Erösová, Rožňava
Eugen Huska, Bratislava
Katarína Šarišská, Košice
Roman Hladnký, Malacky
Boris Vávra, Kúty
Júlia Rybáriková, Košice
Ľubomíra Gattingsrová, Prakovce
Jana Gállová, Prešov



VÝSLEDKY SOUTĚŽE

Namalujte nového Pokémona

VÝSLEDKY SOUTĚŽÍ

1. Znáte je opravdu dobře?

No, zdá se, že ano. Většina z vás skutečně zná Pokémony a jejich svět téměř dokonale. Někteří z vás naopak machrovali, jak je soutěž snadná a jak jsme klidně mohli "přitvrdit", a přitom měli polovinu odpovědí špatně. Z těch, kteří nám zaslali správné odpovědi, jsme vybrali tyto výherce:
Marek Nosál, Hlohovec; Kačenka Wischinová, Bělčice; Michaela Šrámková, Karviná; Judita Néméthová, Košice; Jakub Pešek, Kaznějov; Tomáš Peterka, Praha; Marek Koutesh, Praha; Alexandr Božek, Vyškov; Aleš Malár, Klenčí pod Čerchovem; Jana Hrochová, Nové Sedlice; Nicol Svádová, Česká Lípa; Kateřina Poláchová, Jeseník; Jan Mizera, Velké Karlovice; Tomáš Mazač, Mladá Boleslav; Michal Janíček, Nová Dubnica; Jirka Zlámal, Bakov nad Jizerou; Pa'lko Hradský, Hlohovec; Martin Došlý, Benátky nad Jizerou; Hanka Ďurajková, Bratislava; Filip Suk, Praha; Ondřej Kaše, České Budějovice a Tomáš Fiala, Brno.

Všem výhercům srdečně blahopřejeme a zasíláme slíbenou pokémonní muziku na CD a MC.

2. Luštěnka

V soutěži z prázdninového čísla nejrychleji zareagoval Erik Macela z Uherského Hradiště, který od nás za správné odpovědi dostane audiokazetu Pokémon.

3. Vlastní Pokémon snadno a rychle!

Z tak obrovského množství krásných obrázků, které jste nám poslali do redakce, se opravdu velice těžko vybírá, ale hra je hra, takže následujícím deseti výhercům posíláme videokazetu Pokémon:
Míša Kuráňová, Valašské Meziříčí; Eva Simonyiová, Sokolov; Jaroslav Šálek, Praha; Markéta Konvalinová, Praha; Petra Papežíková, Prusinovice; Lenka Fialová, Brno; Vanda Mračková, Hostinné; Jiří Studýnka, Dolní Dunajovice; Mirek Jarolík, Přerov a Lucie Tovaryšová, Valašské Meziříčí.

I těmto výhercům blahopřejeme a obratem zasíláme výhru.

Vy, kdo jste se v ani jednom seznamu výherců nenašli, neztrácejte naději - soutěží pro vás máme připravených ještě dost. Jenom v tomhle čísle najdete dvě (Anketu a Lego), a navíc do 15. září můžete posílat fotografie do soutěže s názvem "Vyfoťte Pokémona", kterou jsme vyhlásili v prázdninovém čísle. Adresu redakce už si určitě pamatujete nazpaměť: Pokémon magazín, Hybernská 20, 110 00 Praha 1. Tak hodně štěstí! Zde si můžete prohlédnout ukázky vítězných Pokémonů:

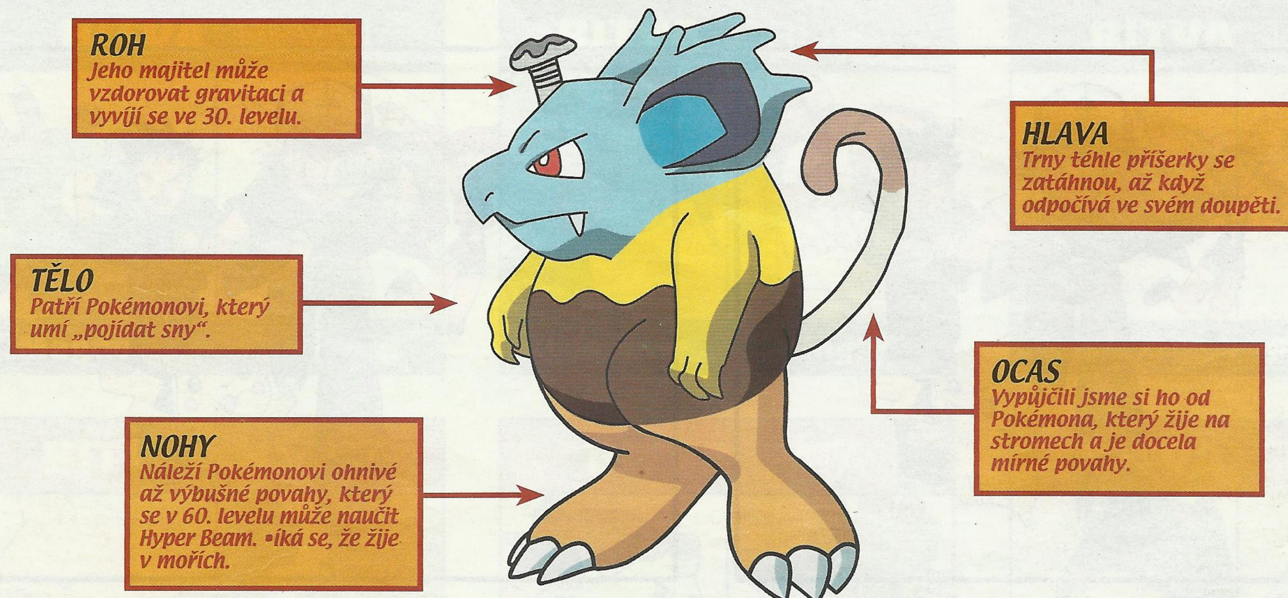






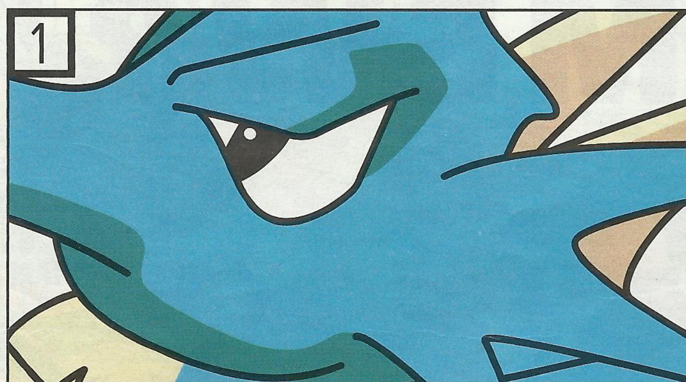
POZNÁTE NOVÉHO POKÉMONA?

Na první pohled to vypadá, že jsme pro vás vymysleli zcela nového Pokémona, ale při bližším zkoumání zjistíte, že jsou vám všechny části těla povědomé. Poznáte, od kterých Pokémonů jsme si je vypůjčili?



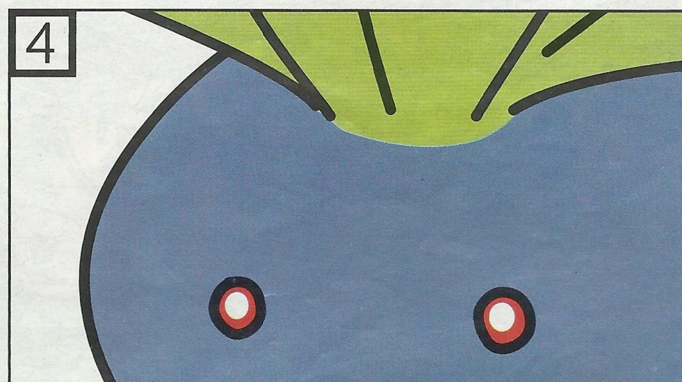
Vyznáte se v tomhle zmatku?

Vypravili jsme se ven do divočiny vyfotit pár oblíbených Pokémonů, ale fotky, jak vidíte, vyšly dost příšerně. Myslíte, že poznáte, koho jsme to vlastně vyfotili?





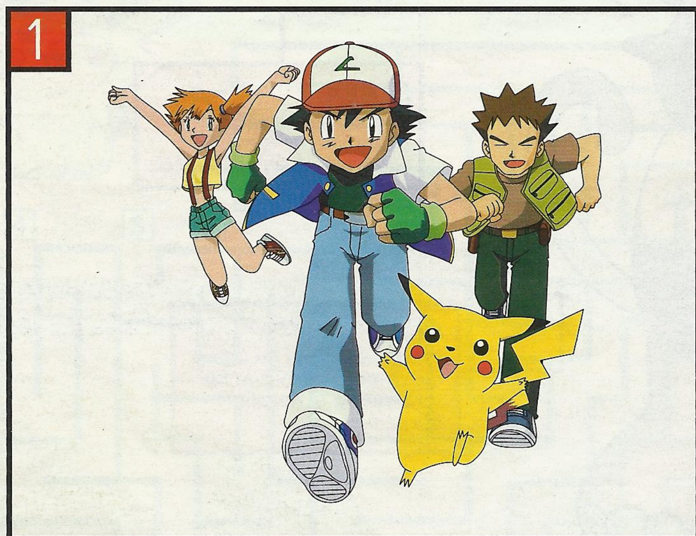


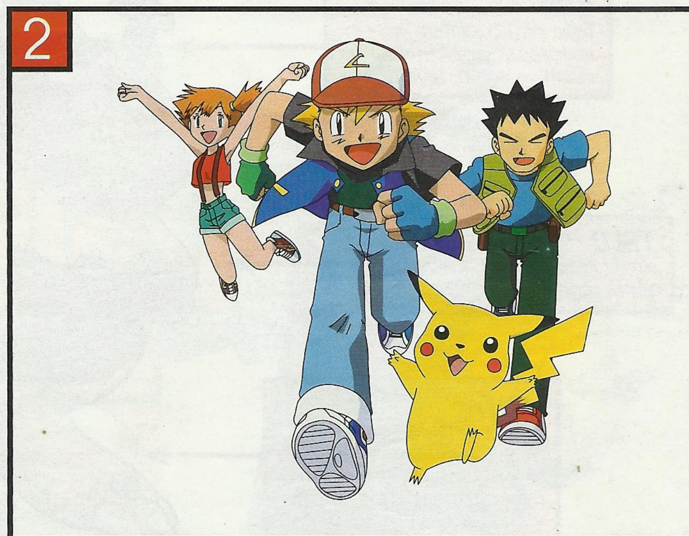


Správná řešení najdete v příštím čísle.

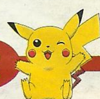
NAJDĚTE ROZDÍLY!

Na těchto dvou obrázcích vidíte zdánlivě to samé, ale opravdu jen zdánlivě. Najděte všech 10 rozdílů?





KDE JE MEW?



KDO TO VYHRAJE?

Tipněte si u následujících 12 bitev, kdo má největší šanci na vítězství.

BITVA PRVNÍ
Magneton Seaking

BITVA DRUHÁ
Wooper Kingler

BITVA TŘETÍ
Onix Pidgeotto

BITVA ČTVRTÁ
Pikachu Graveler

BITVA PÁTÁ
Ratatta Hitmonchan

BITVA ŠESTÁ
Quilava Swinub

BITVA SEDMÁ
Vulpix Tentacool

BITVA OSMÁ
Hitmonlee Gengar

BITVA DEVÁTÁ
Meowth Gastly

BITVA DESÁTÁ
Koffing Metapod

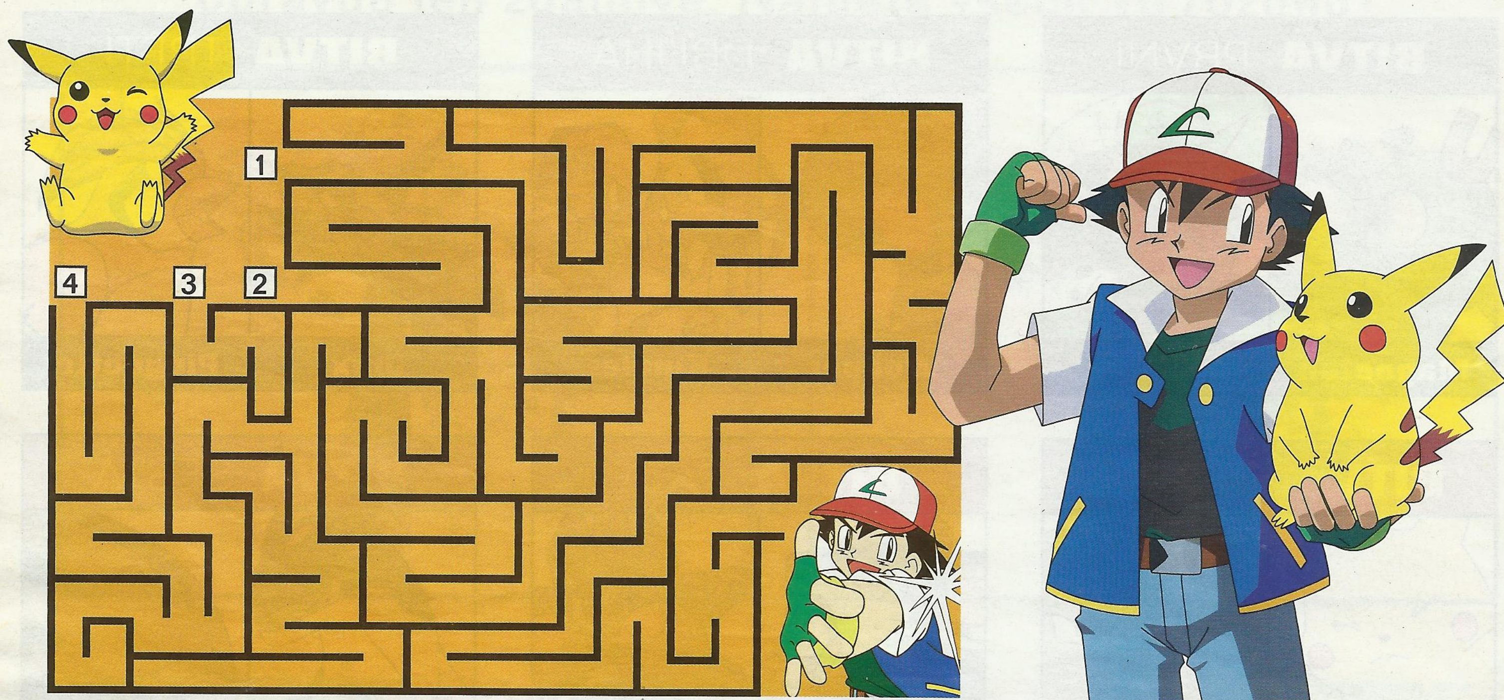
BITVA JEDENÁCTÁ
Venonat Geodude

BITVA DVANÁCTÁ
Tangela Marowak

Správná řešení najdete v příštím čísle.

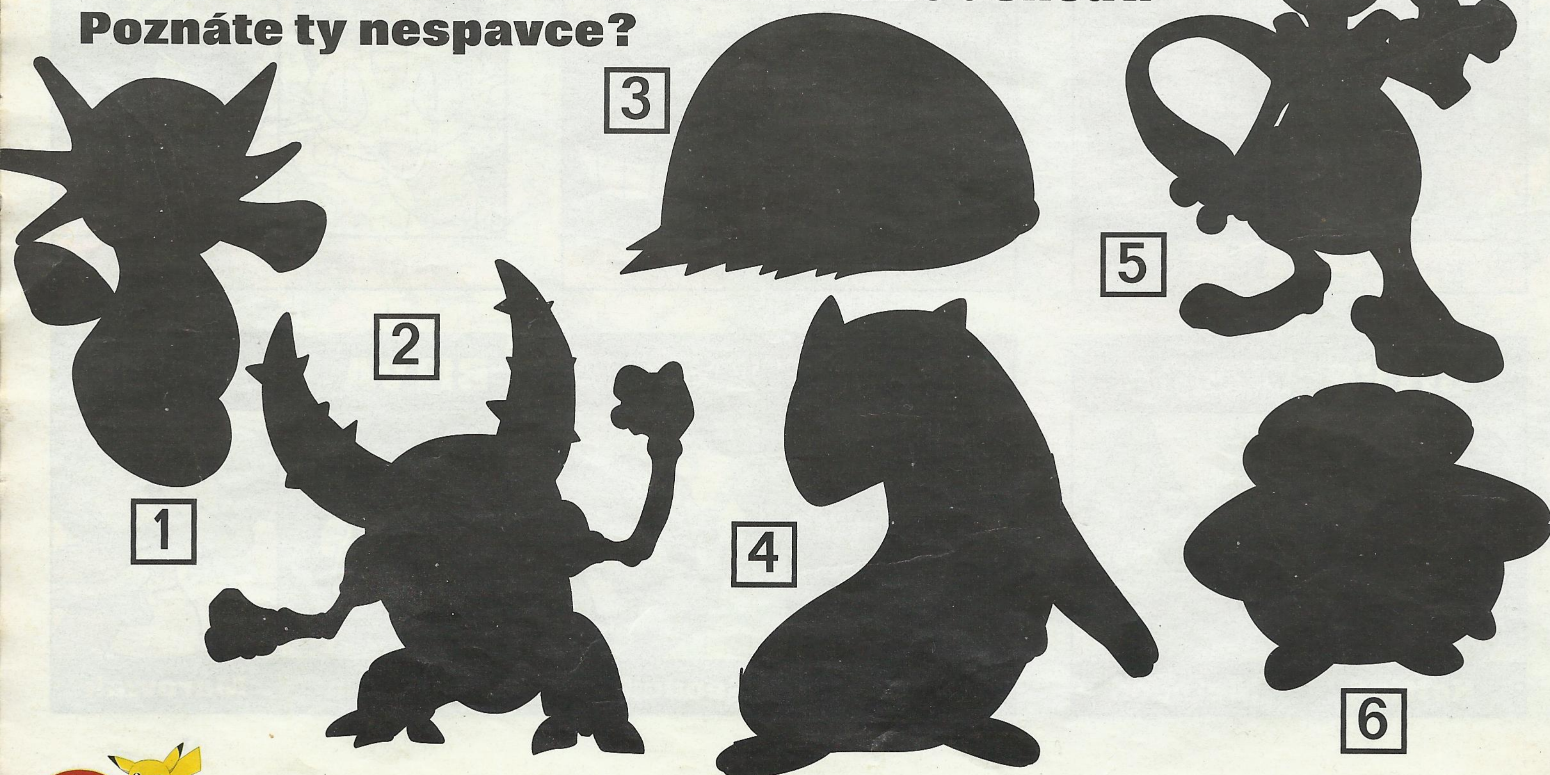
Trefí Pikachu k Ashovi?

Pomůžete svému oblíbenému žluťáskovi utéct z bludiště?



Pátrání ve tmě!

Padla tma a vaši Pokémoni ne a ne usnout. Poznáte ty nespavce?





Vytvořte si svůj časopis a vyhrajte GAME BOY ADVANCE™

Anketu s tímto titulkem jsme zveřejnili v prvním čísle Pokémon magazínu. Uplynulo šest měsíců, přibylo čtenářů, časopis se trochu změnil... to všechno jsou důvody, proč vás opět vyzýváme: Vytvořte si svůj vlastní časopis! Odpovědi na naše anketní otázky nám pošlete na adresu redakce: Nintendo Pokémon magazín, Hybernská 20, 110 00 Praha 1. Z došlých odpovědí vybereme dvě, jejichž autoři od nás dostanou žhavou novinku tohoto léta - Game Boy Advance!

1. Očísluj pořadí od nejlepšího po nejhorší u následujících témat v tomto čísle, podle toho, jak se ti líbí:

a) Úvodník (str. 3)
b) Novinky (str. 4-5)
c) Seriál (str. 6-7)
d) Rady, tipy, triky (str. 8-11)
e) Kde se co nachází (str. 12-13)
f) Historie Nintenda (str. 14-17)
g) Action list (str. 21-22 a 31-32)
h) Trading Cards (str. 34-38)
i) Nová pravidla (str. 39)
j) Hledání rovnováhy (str. 40-41)
k) Pokédex (str. 42-45)
l) Cheaty (str. 46)
m) Anketa (str. 47)
n) Listárna (48-49)
o) Vložený plakát - Playmat

2. Které číslo magazínu ze všech dosud vyšlých se ti nejvíc líbilo?

a) tohle
b) prázdninové (červenec-srpen)
c) červen
d) květen
e) duben

3. Máš rád/a rozhovory s herci, zpěváky a dalšími umělci?

a) ano, rád/a si je pokaždé přečtu
b) ne
c) nezajímají mě

4. Který druh soutěží máš nejraději?

a) ty, kde jde o rychlost (např. deset nejrychlejších vyhrává)
b) ty, kde vyhrává nejhezčí obrázek
c) ty, kde se losuje ze všech odpovědí

5. Jaký časopis se ti bude líbit víc?

a) kde je víc obrázků
b) kde je víc textu

6. Máš rád/a omalovánky?

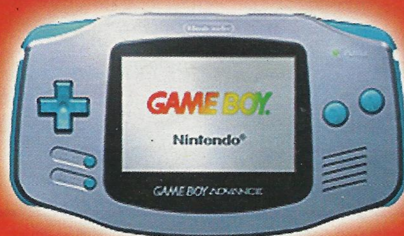
a) ano, chtěl/a bych je i v tomto časopise
b) spíš ano, když je vidím, vymaluju si je
c) ne, ty jsou pro malá děcka

7. Jaký je tvůj největší koníček?

a) sport
b) kultura (kino, televize, divadlo...)
c) čtení
d) sbírání(plakátů, samolepek,pohledů,známek...)
e) zvířata (koně, psi, kočky, rybičky...)

8. Jaká je tvoje nejoblíbenější hra? (Tady můžeš uvést cokoli, např. na schovávanou, vybíjená, Tetris nebo třeba Pokémon Silver)

POKÉMON SNAP



9. Seřaď následující věty podle toho, která by tě nejvíc zaujala:

a) Britney Spears má nového přítele.
b) Spolužák dostal od rodičů štěně.
c) Kamarádka má skvělou novou mikinu a obarvené vlasy.
d) Daniel Hůlka se nechal ostříhat.
e) Moje třídní učitelka podala výpověď.
f) Desetiletý Ondra z Brna uběhl 100 m za 9vteřin.

10. Co tě nejvíc zajímá v televizi?

a) Buffy, přemožitelka upírů
b) seriál Pokémon
c) Večerníček
d) Správná pětka
e) televizní noviny
f) reklamy (uveď, která se ti nejvíc líbí)
g) telenovely
h) Xena, Herkules, Amazonka

11. Které časopisy máš nejraději?

a) ABC
b) Méďa Pusík
c) Pá
d) Mateřídouška
e) Pokémon magazín
f) herní časopisy typu Score, Level, Screenfun...
g) společenské časopisy typu Story, Šťastný Jim...

12. Seřaď následující věci podle toho, jak moc si je přeješ:

a) mobilní telefon
b) Barbie
c) Game Boy
d) plyšák
e) puzzle
f) dětský notebook
g) počítač
h) sběratelské karty
i) živé zvířátko (štěně, kotě...)
j) bratříčka nebo sestřičku
k) fotoaparát
l) něco jiného? HRY NA N64

13. Co by sis koupil/a za 1 000 Kč?

HRY NA N64

14. Co by sis koupil/a za 10 000 Kč?

GAME BOY ADVENCE+HRY

15. Kolik je ti let? 14

16. Jsi holka, nebo kluk?

CHLAPEC

17. Máš sourozence?

a) ano
b) ne

18. Kde ses poprvé setkal/a s Pokémon magazínem?

a) koupil/a jsem ho v trafice
b) koupili mi ho rodiče
c) koupil si spolužák (spolužačka)
d) někde jinde?

19. Jak se každý měsíc dostáváš k Pokémon magazínu?

a) kupuji si ho v trafice
b) kupují mi ho rodiče
c) mám předplatné
d) nějak jinak?

20. Kdo je tvůj oblíbený seriálový nebo knižní hrdina (hrdinka)?

JUNO (JET FORCE GEMINI - N64)

Až odpovíte na všechny otázky, nezapomeňte uvést vaši adresu, abychom vám měli kam poslat případnou výhru! Uzávěrka ankety je 1. října, výherce zveřejníme v listopadovém magazínu.



BOJOVÉ KARTY

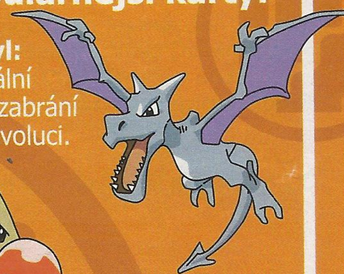


Pokud chcete mít přímočaré Pokémony, kteří jsou silní a odolní, a k tomu dokáží zasazovat soupeři pořádné rány, už dál nehledejte! Pod bojový typ jsou zahrnuty všichni bojoví, kamenní a zemní Pokémoni z Game Boy hry. Dá se říci, že vlastně všichni Pokémoni, kteří jsou schopni silných úderů (Hitmonchan nebo Machamp), patří v karetní hře mezi bojové. Jelikož má mnoho hráčů ve svém balíčku alespoň několik bezbarvých Pokémonů, získávají bojoví Pokémoni další přednost - většina bezbarvých na ně má slabost. Na druhou stranu je ale třeba počítat s tím, že při hře s bojovým balíkem často zaplatíte vysokou cenu za ústup a budete hodně zranitelní při psychických útocích.

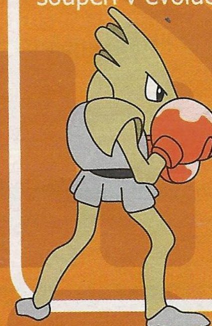
SPECIALITA:

Silné útoky zraňující za spoustu životů.

Nejpopulárnější karty:



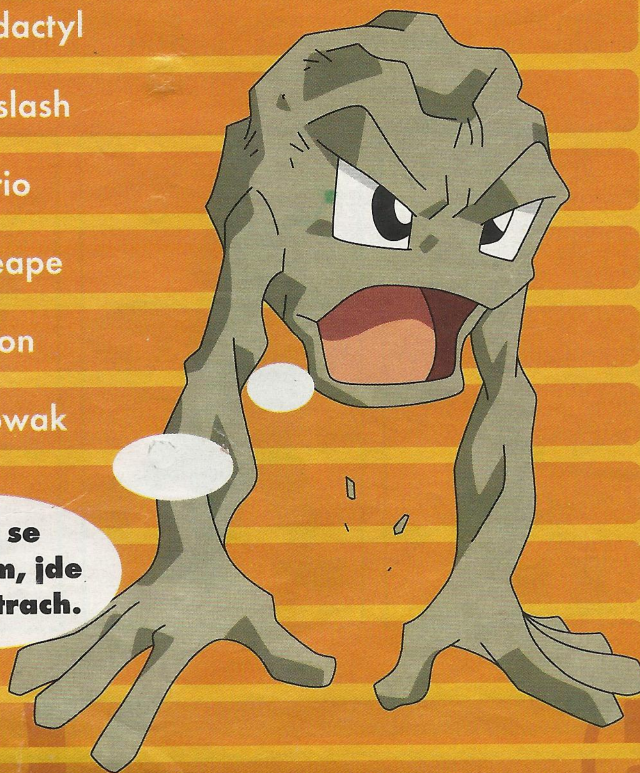
Aerodactyl: Jeho speciální schopnost zabrání soupeři v evoluci.



Hitmonchan: Nejlepší základní Pokémon všech dob!

EVOLUČNÍ DIAGRAM - BOJOVÍ POKÉMONI

Machop ›	Machoke ›	Machamp
Geodude ›	Graveler ›	Golem
Mysterious Fossil ›	Kabuto ›	Kabutops
Mysterious Fossil ›	Aerodactyl	
Sandshrew ›	Sandslash	
Diglett ›	Dugtrio	
Mankey ›	Primeape	
Rhyhorn ›	Rhydon	
Cubone ›	Marowak	
Onix ›		
Hitmonlee ›		
Hitmonchan ›		





SANDSHREW

ZÁKLADNÍ SADA

40HP > LV.12 > #27



Karta použitelná především na začátku souboje. Sand-attack stojí jen jednu energetickou kartu, takže se dá použít hned po vyložení, a má padesátiprocentní šanci na zastavení útoku soupeře. Na základního Pokémona slušné.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Sand-attack. Pokud se v následujícím kole tvého soupeře pokusí bránící se Pokémon zaútočit, tvůj soupeř si musí hodit mincí. Padne-li orel, jeho útok nezpůsobí žádnou škodu.

SANDSLASH

FOSSIL

70HP > LV.33 > #28



S Pokémony druhého vývojového stupně, mezi které Sandslash patří, většinou nemá smysl ztrácet čas. Útok Slash je veskrze průměrný, a Fury Swipes pro změnu nespolehlivý. Jedinou dobrou vlastností této karty tak zůstává nízká cena za ústup, která umožňuje snadno ho přesouvat na aktivní pozici a zase zpět.

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☒

Slash.
Fury Swipes. Hoďte třikrát mincí. Útok způsobí 20 zranění za každou pannu, která při házení padla.

DIGLETT

ZÁKLADNÍ SADA

30 HP > LV.8 > #50



Útočné schopnosti výtečné, ovšem pouze 30 životů. Jedině trenérské karty Defender, nebo včasný ústup z aktivní pozice ve chvíli, kdy soupeř dostane do hry prvního silnějšího Pokémona, mohou Digletta zachránit od vyřazení. Naštěstí má nulovou cenu za ústup. Karta, která se může hodit.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Dig.
Mud Slap.

DIGLETT

TEAM ROCKET

40HP > LV.15 > #50



Konečně Diglett, který opravdu může kopat (dig)! Útok Dig Under je prostě skvělý. Možnost zaútočit na libovolného Pokémona na střídačce ho předurčuje k dorážení zraněných Pokémonů, se kterými soupeř ustoupil. Útok můžete posílit trenérskou kartou PlusPower. A jelikož cena za ústup je nulová, můžete Digletta přesunout do aktivní pozice (trenérskou kartou Switch je to nejrychlejší), a jakmile vykoná svou špinavou práci, zase ho ukrýt na střídačku.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Dig Under. Vyber jednoho ze soupeřových Pokémonů. Tento útok mu způsobí 10 zranění. Nepoužívejte odolnosti a slabosti. (Všechny ostatní efekty, které by se staly po použití odolnosti nebo slabosti, proběhnou normálně.)
Scratch.

DUGTRIO

ZÁKLADNÍ SADA

70HP > LV.36 > #51



Pokud máte dostatek bojových energií, kterými byste ho podpořili, dokáže Dugtrio být díky svému útoku Earthquake opravdu ničivou zbraní. Je ovšem třeba dávat si pozor na své Pokémony na střídačce, protože tahle zbraň je opravdu dvousečná. Proto se vyplatí Earthquake používat jen je-li to opravdu nutné, a jinak si vystačit s o 30 zranění slabším útokem Slash.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Slash.
Earthquake. Způsobí 10 zranění každému Pokémonovi na vaší vlastní střídačce. (Pro Pokémony na střídačce se neaplikují slabosti a odolnosti).

DARK DUGTRIO

TEAM ROCKET

50HP > LV.18 > #51



Sinkhole je velmi užitečná.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☐

Sinkhole. Pokaždé, když váš soupeř ustupuje se svým aktivním Pokémonem na střídačku, si hodí mincí. Padne-li mu orel, způsobí tato schopnost ustupujícímu Pokémonovi 20 zranění (nepoužívejte odolnosti a slabosti). Tato schopnost nemůže být použita když Dark Dugtrio spí, je zmaten nebo ochromen.
Knock Down. Soupeř si hodí mincí. Padne-li mu orel, útok způsobí 20 zranění plus 20 zranění navíc. Padne-li panna, útok způsobí 20 zranění.

MANKEY

JUNGLE

30HP > LV.7 > #56



Mít alespoň jednu tuhle kartu v balíčku se určitě vyplatí, protože tím získáte šanci používat speciální schopnost Peek. Ta může být samozřejmě použita i ze střídačky, a poskytuje vám zajímavou výhodu nad soupeřem. Jediný Mankeyho útok Scratch lze nabít libovolnou energií, a proto se tato karta dá použít v libovolném balíčku.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Jednou během svého kola (před útokem) se můžete podívat na: vrchní kartu z hracího balíčku jakéhokoli hráče, nebo na náhodně vybranou kartu z ruky soupeře, nebo na náhodně vybranou kartu z odměn jakéhokoli hráče. Tato schopnost nemůže být použita když Mankey spí, je zmaten nebo ochromen.
Scratch.

MANKEY

TEAM ROCKET

40HP > LV.14 > #56



Mischief je útok jako stvořený pro kartu z Team Rocket edice. Po většinu času je sice k ničemu, ale pokud soupeř právě použil trenérskou kartu Pokédex, můžete mu jeho strategii trochu nabourat. I přesto hlavní důvodem, proč dát téhle verzi přednost před tou z Jungle edice, je slušně zraňující útok Anger.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Mischief. Zamíchejte soupeři jeho balíček karet.
Anger. Hoďte mincí. Padne-li panna, útok způsobí 20 zranění plus 20 zranění navíc. Padne-li orel, útok způsobí 20 zranění.

PRIMEAPE

JUNGLE

70HP > LV.35 > #57



Na první pohled vypadá karta velmi silně, ale bohužel oba její útoky mají nepříjemná omezení. Fury Swipes zraňuje za 60, ovšem je k tomu třeba třikrát úspěšně hodit mincí - což se podaří málokdy. Tantrum zase s padesátiprocentní pravděpodobností způsobí zmatení sám sobě. Těžko říct co je lepší, nebo spíš horší. Hráči s Mankey kartami v balíčku proto často neuvažují o evoluci, a Primeape kartu ani nemají...

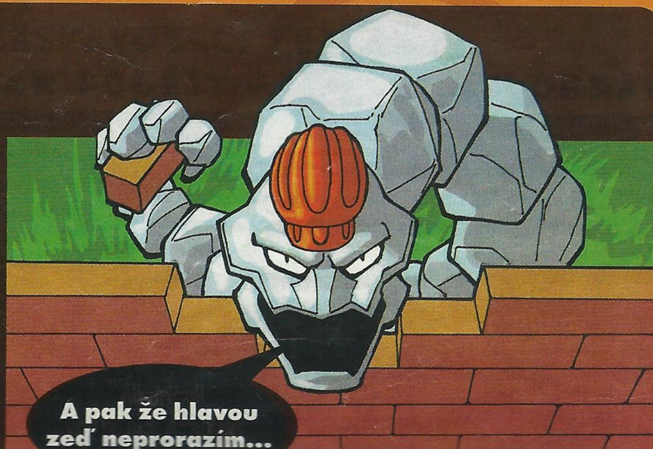
Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☒

Fury Swipes. Hoďte třikrát mincí. Útok způsobí 20 zranění za každou pannu, která při házení padla.
Tantrum. Hoďte mincí. Padne-li orel, je Primeape po tomto útoku zmaten (po způsobení zranění).

ZASTAVOVACÍ ZEĎ: JAK POUŽÍT POKÉMONY K OBRANĚ

"Zeď" je termín, používaný zkušenými hráči pro Pokémony se spoustou životů, kteří mohou být použiti pro zadržení soupeře na dobu, kterou potřebujete pro přípravu svých Pokémonů na střídačce. Pro tento úkol jsou ideální základní Pokémoni, kteří mají útoky nebo schopnosti umožňující jim vyhnout se zranění. Dobrým příkladem zdi v balíku bojových karet je třeba Onix, jehož útok Harden ho chrání před všemi útoky až do výše 30 zranění. A jako by to nebylo dost, má Onix skvělých 90 životů! Zdi jsou použitelné ve všech druzích balíků, ale obzvláště je oceníte v takových, kde plánovaná strategie vyžaduje delší dobu přípravy na střídačce.







DARK PRIMEAPE

TEAM ROCKET

60HP › LV.23 › #57

Kombinace speciální schopnosti Frenzy a útoku Frenzied Attack může být velmi nebezpečná - jak pro soupeře, tak pro Dark Primeape. Pokud vám nevadí, že riskujete vyřazení karty jediným útokem, je možnost úderu za 70 životů Pokémonem druhého vývojového stadia určitě lákavá.



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

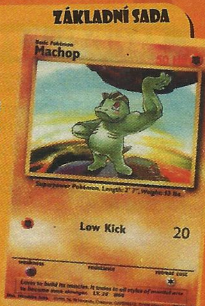
Frenzy. Je-li Dark Primeape zmatený a má způsobit nějaké zranění (i sám sobě), je toto zranění o 30 větší.
Frenzied Attack. Dark Primeape je zmaten (po způsobení zranění).

MACHOP

ZÁKLADNÍ SADA

50HP › LV.20 › #66

Typický představitel bojového typu Pokémona. 50 životů, a útok Low Kick za jedinou energii zraňuje za 20 životů, což představuje jeden z nejvýhodnějších poměrů vynaložené energie ku způsobenému zranění ve hře vůbec. Jen Hitmonchan je lepší, ovšem ten se už nemůže dále vyvíjet...



Hratelnost: Dobrá
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Low Kick.

MACHOP

TEAM ROCKET

50HP › LV.24 › #66

Tahle verze Machopa sice dokáže způsobit ještě větší škodu, ovšem za mnohem vyšší cenu. Možnost použití bezbarvé energie předurčuje kartu především k použití ve vícebarevných balíčcích - protože pro čistě bojové je původní verze určitě lepší.



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Punch.
Kick.

MACHOKE

ZÁKLADNÍ SADA

80HP › LV.40 › #67

Po vývinu v Machokeho získal Machop 30 životů navíc, ale jeho útoky jsou nyní drahé a omezené. Karate Chop je výborný na začátku, ale protože slábne s rostoucím zraněním Machokeho, dlouho si jeho síly neužijete, a ještě zavzpomínate na Low Kick. Submission zraňuje za ještě víc, ovšem 20 životů, které ubírá sám sobě, za to nestojí. Při vývinu Machopa je proto lepší přeskočit pomocí trenérské karty Pokémon Breeder tohle stadium,a přejít na silného Machampa.



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☒

Karate Chop. Způsobí 50 zranění mínus 10 zranění za každý žeton zranění, který má Machoke na sobě.
Submission. Machoke způsobí 20 zranění sám sobě.

DARK MACHOKE

TEAM ROCKET

60HP › LV.28 › #67

Nová verze Machokeho má o 20 životů méně, a k tomu navíc dva útoky, s jejichž pomocí lze manipulovat se soupeřovou střídačkou. Drag Off zraňuje méně, ale je zřejmě o něco použitelnější než Knock Back. Schopnost vytáhnout zraněného Pokémona ze střídačky při každém útoku může v pozdějších fázích hry způsobit v soupeřových řadách opravdová jatka...



Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Drag Off. Předtím, než udělíte zranění, vyberte jednoho ze soupeřových Pokémonů na střídačce a vyměňte ho s jeho aktivním Pokémonem. Zraněn bude tento nový Pokémon. Drag Off nelze použít pokud soupeř nemá na střídačce žádné Pokémony.
Knock Back. Má-li soupeř nějaké Pokémony na střídačce, vybere si sám jednoho z nich, a vymění ho se svým aktivním Pokémonem (zranění se započte před výměnou).

MACHAMP

ZÁKLADNÍ SADA

100HP › LV.67 › #68

S Machamp vypadá mnohem nebezpečnější, než jak ve skutečnosti je. Strikes Back je sice zajímavá speciální schopnost, ale zraňuje jen za 10 životů, což asi nikoho neohromí. Seismic Toss způsobuje stejné zranění jako Machokeho Submission, ale alespoň nestojí žádné vlastní životy. Bohužel se v praxi ukazuje, že je nejlepší zůstat u základního Pokémona Machopa, a na další evoluční fáze zapomenout. Škoda.



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☒

Strikes Back. Kdykoliv soupeř zraní Machampa útokem některého ze svých Pokémonů (i když tento útok Machampa vyřadí), tato schopnost způsobí útočícímu Pokémonovi zranění za 10 životů. (Nepoužívají se slabosti ani odolnosti). Schopnost nemůže být použita, jestliže Machamp spí, je zmaten nebo ochromen ve chvíli, kdy soupeř útočí.
Seismic Toss.

DARK MACHAMP

TEAM ROCKET

70HP › LV.30 › #68

Ani v porovnání s původní, průměrnou kartou, tahle nová verze nedokáže přesvědčit, že je lepší alternativou. Mega Punch by byl slušný útok spíš pro základního Pokémona. To Fling je už zajímavější - především jako neuvěřitelně snadná cesta ke zbavení soupeře vypracovaného aktivního Pokémona. Sice si nezapočítáte bod za vyřazení, ale zničení soupeřova úsilí určitě stojí za ten dobrý pocit...



Hratelnost: Průměrná
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☐

Mega Punch.
Fling. Tvůj soupeř zamíchá svého aktivního Pokémona se všemi připojenými kartami do svého balíku. Tento útok nelze použít, když nemá soupeř žádného Pokémona na střídačce.

GEODUDE

FOSSIL

50HP › LV.16 › #74

Už na první pohled - příšerná karta. Má jen jeden útok, ten stojí dvě energie, a ještě navíc s pravděpodobností 50% nedělá vůbec nic. Na druhou stranu pokud rádi riskujete, určitě vás bude lákat fakt, že Stone Barrage nemá žádný limit na výši zranění, které může způsobit. Stačí mít štěstí při házení mincí. Většinou nedáte ránu za víc jako 20 životů, ale stačí trénovat, a klidně si bouchnete i za 100.



Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Stone Barrage. Házejte tak dlouho mincí, dokud nepadne orel. Tento útok způsobí 10 zranění za každou pannu, která při házení padla.

ČAS NA VÝPRASK: JAK POUŽÍVAT BOJOVY BALÍK

Hlavní přednosti bojových karet jsou celkem jasné: mají hodně životů, a způsobují velká zranění. Jiné typy Pokémonů mají také své přednosti, ale bojoví jsou nejlepší ve chvíli, kdy dojde k prosté bitce bez vedlejších efektů. Chcete-li co nejlépe využít tuto jejich schopnost, vyhněte se především bojovým typům s nějakým speciálním útokem (jako jsou Kabuto, Mankey, Onix) a také těm co vyžadují příliš mnoho energií (jako Dugtrio, Golem, Rhydon). Místo toho si vyberte bojovníky, kteří za relativně málo energie způsobují co nejvíce zranění - Machop, Hitmonchan, Hitmonlee. S takovým balíčkem budete schopní způsobit soupeři mnoho škody už v počátečních fázích hry. Prostě jen vyložte jednoho ze svých bojovníků, a bušte do soupeře co nejrychleji dokážete, tak aby on nedokázal žádného ze svých silných Pokémonů připravit na odvetu.





FOSSIL

GRAVELER

60HP ➤ LV.29 ➤ #75



Graveler není o moc lepší než Geodude. Má jen o 10 životů víc, a útok Harden je trochu příliš drahý na to, že soupeře jen zdržuje. Rock Throw je slušný útok, ovšem úplně stejný má také Hitmonchan - a to je základní Pokémon.

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☒

Harden. Pokud Graveler během následujícího kola tvého soupeř utrpí zranění 30 a méně (po aplikování slabostí a odolností), všechna zranění se ruší. (všechny ostatní efekty útoku proběhnou normálně).
Rock Throw.

FOSSIL

GOLEM

80HP ➤ LV.36 ➤ #76



Avalanche je zničující útok, ovšem je otázka, jestli cesta k němu, vedoucí přes dvě evoluce, opravdu stojí za to. Selfdestruct představuje jistotu vyřazení i několika soupeřových Pokémonů ze střídačky, zároveň ovšem také posílá ven ze hry Golema - pokud nemáte připraveny dvě trenérské karty Defender. Selfdestruct je nutné načasovat opravdu opatrně, protože cílem útoku bude i vaše střídačka...

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☐

Avalanche.
Selfdestruct. Způsobí 20 zranění všem Pokémonům na všech střídačkách. (Pro Pokémony na střídačce se nepočítají slabosti a odolnosti). Golem potom způsobí 100 zranění sám sobě.



ZÁKLADNÍ SADA

ONIX

90HP ➤ LV.12 ➤ #95



Kombinace 90 životů a útoku Harden dělá z Onixe ideální "zeď" (viz odstavec na předchozí straně). Rock Throw stojí jen jednu energii, a tak je vhodný pro úvodní kola souboje. Příliš ale soupeři neuškodí, a tak chcete-li zaútočit pořádně, budete muset nejprve Onixe pomocí trenérské karty Switch stáhnout na střídačku.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Rock Throw.
Harden. Pokud Onix během následujícího kola tvého soupeře utrpí zranění 30 a méně (po započtení slabostí a odolností), snižte toto zranění na nulu. (Všechny ostatní efekty útoku proběhnou normálně.)

JUNGLE

CUBONE

40HP ➤ LV.13 ➤ #104



Na bojového Pokémona nemá Cubone příliš silné útoky. Snivel se hodí tak na prvních pár kol, a Rage je také příliš omezený na to, aby mohl způsobit nějakou opravdovou škodu. Lépe je se této kartě vyhnout, alespoň pokud ji nepotřebujete k vyložení Marowaka, a použití jeho útoku Call for Friend.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Snivel. Jestliže bránící se Pokémon v následujícím kole tvého soupeře zaútočí na Cubone, zranění způsobené tímto útokem je sníženo o 20 (po započtení slabostí a odolností). (Stažení libovolného z těchto Pokémonů na střídačku ukončí efekt tohoto útoku).
Rage. Způsobí 10 zranění plus 10 zranění navíc za každý žeton zranění na Cubonovi.

JUNGLE

MAROWAK

60HP ➤ LV.26 ➤ #105



Výsledek útoku Bonemerang je nejistý, ovšem při troše štěstí může být způsobené zranění opravdu slušné za pouhé dvě energie. Hlavním důvodem, proč mít Marowaka v bojovém balíku, je ovšem jeho Call for Friend - s jeho pomocí si můžete vytáhnout všechny potřebné základní Pokémony, kteří se vám právě hodí k evolučním kartám v ruce.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☒

Bonemerang. Hoďte dvakrát mincí. Tento útok způsobí 30 zranění za každou pannu, která při házení padla.
Call for Friend. Najděte si ve svém hracím balíčku kartu libovolného základního Pokémona bojového (Fighting) typu, a dejte si ho na střídačku. Potom svůj hrací balíček zamíchejte. (Tento útok nelze použít, když máte už střídačku plnou).

FOSSIL

HITMONLEE

40 HP ➤ LV.30 ➤ #106



Téměř tak dobrá karta jako Hitmonchan. Stretch Kick útočí na soupeřovu střídačku, což je užitečné v pozdějších fázích hry, ale zase tím Hitmonlee přichází o možnost laciného útoku pro otloukání bránícího se Pokémona. High Jump Kick je na základního Pokémona velmi silný útok, potřebuje ale tři energie, takže je lepší připravit si tuhle kartu pořádně na střídačce.

Hratelnost: Dobrá
Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Stretch Kick. Má-li váš soupeř nějakého Pokémona na střídačce, jednoho z nich vyberte a tento útok mu způsobí 20 zranění. (Pro Pokémony na střídačce se nezapočítávají slabosti a odolnosti).
High Jump Kick.

ZÁKLADNÍ SADA

HITMONCHAN

70HP ➤ LV.33 ➤ #107



Sežeňte si čtyři kusy, a dejte si je do svého bojového balíčku. Jinak uděláte velkou chybu. Hitmonchan je totiž pravděpodobně vůbec nejlepší bojová karta ze všech. 70 životů je na základního Pokémona více než slušné, Jab je dokonalý útok pro první kola, a Special Punch dostatečně silný útok i pro kola následující. Není co řešit!

Hratelnost: Skvělá
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☒

Jab.
Special Punch.

JUNGLE

RHYHORN

70HP ➤ LV.18 ➤ #111



Jeho 70 životů je slušných, ale s útoky je to už horší. Leer je jen zdržovací, a Horn Attack nelze použít dříve, než vyložíte tři energie. Tři energie na útok zraňující za 30 životů? To není dobře. A to není vše, cena za ústup je také tři energie, takže ho budete z boje těžko stahovat. Je nejlepší použít ho jako mini-zeď, připravit si evoluci na Rhydona, a počkat na nějakou vhodnou dobu (třeba když je Rhyhorn zmaten, ochromen nebo otráven).

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Leer. Hoďte mincí. Padne-li panna, bránící se Pokémon nemůže v následujícím kole vašeho soupeře na Rhyhorna zaútočit. (Jestliže libovolný z Pokémonů půjde na střídačku, efekt tohoto útoku končí).
Horn Attack.

ZÁHADNÉ ZKAMENĚLINY

Mysterious Fossil (Záhadná zkamenělina) je unikátní trenérská karta, která může být ve hře použita jako základní Pokémon. Na ni může být použita některá ze třech evolučních karet Pokémonů: Kabuto, Aerodactyl a Omanyte. Je to jedna z jen dvou karet, ze kterých je možno odvodit více než jednu evoluční cestu (tou druhou je Eevee). Dva z evolučních následovníků jsou bojoví Pokémoni (Kabuto a Aerodactyl). Aerodactyl je jasně lepší volbou. Jeho speciální schopnost Prehistoric Power je jednou z nejoceňovanějších (a nejobávanějších) speciálních schopností ve hře. Nauč se ji používat!



RHYDON

JUNGLE

100HP > LV.48 > #112



Bez diskuse je 100 životů vynikající pro Pokémona druhého vývojového stadia, ale bohužel útoky nedoznaly přílišného posílení v porovnání s těmi Rhyhornovými. Horn Attack je přesně stejný, a Ram je neúnosně drahý. Evoluce je v tomhle případě užitečná jen pro vyšší počet životů, útok budete zřejmě používat stále stejný - Horn Attack.

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Neobvyklá

Jo! Tuhle už mám! ☒

Horn Attack.
Ram. Rhydon způsobí 20 zranění sám sobě. Má-li váš soupeř nějakého Pokémona na střídačce, jednoho z nich si vybere, a vymění ho za bránícího se Pokémona. (Zranění z tohoto útoku proběhne před výměnou Pokémonů. Pokémoni se vymění, i když je Rhydon vyřazen).

KABUTO

FOSSIL

30HP > LV.9 > #140

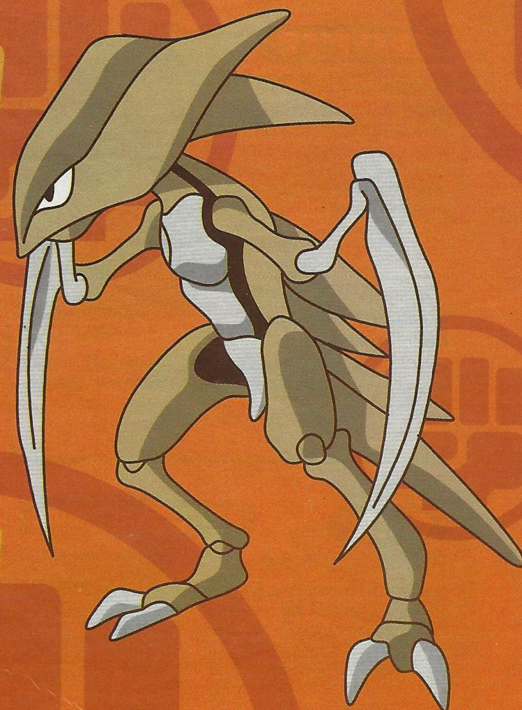


Každý Pokémona na druhém vývojovém stupni, který dokáže zraňovat jen za 10 životů, je naprostou ztrátou času, obzvláště když má sám jen ubohých 30 životů. Speciální schopnost Kabuto Armor je zajímavá, ovšem na naprosté nepoužitelnosti této karty nemůže nic změnit.

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Běžná

Jo! Tuhle už mám! ☒

Kabuto Armor. Kdykoliv nějaký útok (včetně vašeho) způsobí nějaké zranění Kabutovi (po započtení slabosti a odolnosti), Kabuto dostane jen polovinu tohoto zranění (zaokrouhluje se dolů na nejbližších 10). (Všechny ostatní efekty útoku proběhnou normálně). Tato schopnost nefunguje je-li je Kabuto uspán, zmaten nebo ochromen.
Scratch.



KABUTO

PROMO

30HP > LV.9 > #140



Tato verze karty byla vydána v prosinci 1999 v americkém pokémonním časopise. Má stejné útoky i vlastnosti jako původní karta, a proto pro ni platí všechno to, co bylo napsáno o její předloze.

Hratelnost: Podprůměrná
Rarita: Vzácná

Jo! Tuhle už mám! ☐

Kabuto Armor. Kdykoliv nějaký útok (včetně vašeho) způsobí nějaké zranění Kabutovi (po započtení slabosti a odolnosti), Kabuto dostane jen polovinu tohoto zranění (zaokrouhluje se dolů na nejbližších 10). (Všechny ostatní efekty útoku proběhnou normálně). Tato schopnost nefunguje je-li je Kabuto uspán, zmaten nebo ochromen.
Scratch.

KABUTOPS

FOSSIL

60HP > LV.30 > #141

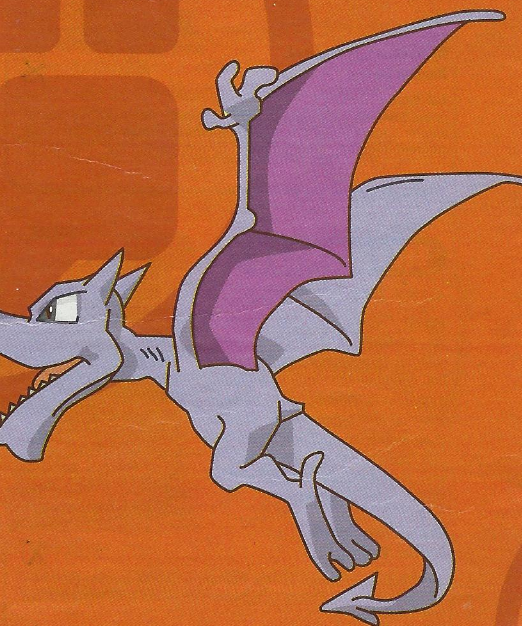


Sharp Stickle je slušný útok, ovšem nikoliv pro již dvakrát vyvinutého Pokémona. Absorb vyžaduje spoustu energií, a je otázka, jestli způsobené zranění stojí za to. Pokud se vám podaří využít vedlejšího léčivého účinku tohoto útoku k delšímu udržení Pokémona ve hře, tak za to určitě stojí..

Hratelnost: Průměrná
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☐

Sharp Sickle.
Absorb. Odstraňte z Kabutops tolik žetonů zranění, odpovídající polovině zranění, které způsobil bránícímu se Pokémonovi (po započtení slabosti a odolnosti) (zaokrouhluj nahoru na nejbližších 10). Jestliže má Kabutops méně žetonů zranění, než z něj můžete sundat, odstraňte všechny žetony.



AERODACTYL

FOSSIL

60HP > LV.13 > #142



Bojový typ, které používá pouze bezbarvou energii, a tak se hodí do úplně každého balíčku. Jeho zajímavá speciální schopnost může klidně rozhodnout celý souboj, pokud je použita ve vhodnou chvíli. Zkušení hráči to dobře vědí, a ze všech sil se snaží tuto kartu vyřadit z boje, takže si dobře připravte už obranu trenérské karty Fossil, kterou k evoluci na Aerodactyla potřebujete...

Hratelnost: Skvělá
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☒

Prehistoric Power. Nikdo nemůže používat další evoluční karty. Tato schopnost nefunguje je-li Aerodactyl uspán, zmaten nebo ochromen.
Wing Attack.

AERODACTYL

PROMO

60HP > LV.13 > #142

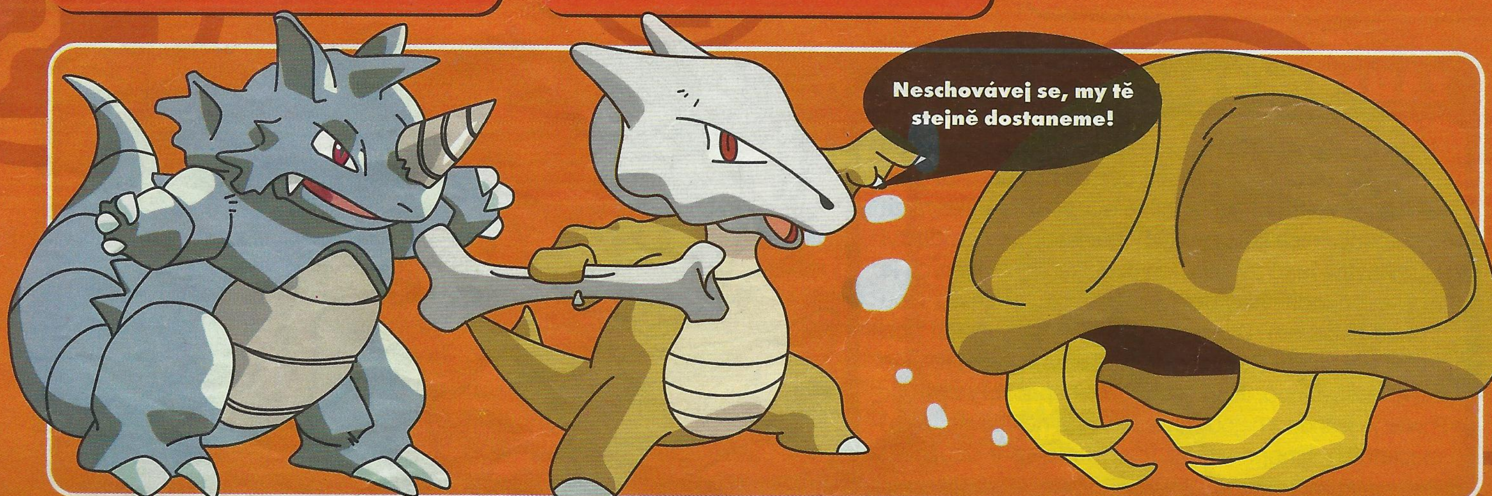


Promo verze holofoilového Aerodactyla z Fossil edice byla vydána v říjnu 1999 na turnaji Pokémon TCG League. Všechny vlastnosti i útoky zůstaly zachovány.

Hratelnost: Skvělá
Rarita: Holo (vzácná)

Jo! Tuhle už mám! ☐

Prehistoric Power. Nikdo nemůže používat další evoluční karty. Tato schopnost nefunguje je-li Aerodactyl uspán, zmaten nebo ochromen.
Wing Attack.





Nová pravidla edice Neo Genesis

Společně s novou edicí Neo Genesis, jež vyšla teprve nedávno, přicházejí také nová pravidla, která se budete potřebovat naučit, abyste mohli nové karty správně používat. Abychom vám pomohli včas se připravit, sepsali jsme pro vás malého průvodce těmito novinkami.

V minulém čísle jsme vám přinesli článek, který edici Neo Genesis popisoval spíše v obecné rovině, a dnes se dozvíte konkrétně krok za krokem, jak se mění hra při použití nových možností a pravidel. Čtěte pozorně - ať už s Pokémony teprve začínáte, nebo už se považujete za experta - tohle je nové pro každého...



Pořadí útoku

a) V této části hry přibyl jeden nový krok. Před tím, než uděláte cokoli, včetně výběru útoku, zjistěte, jestli protivníkův Pokémon je, nebo není Baby Pokémon. Pokud ano, hoďte mincí. Padne-li hlava, nic se neděje a pokračujete dál ve svém kole. V opačném případě úplně přeskočíte tuto fázi svého kola. Kdybyste chtěli použít například útok Ember, který má Charmander, neodhoďte energii, protože ani nedojde k momentu, kdy by se měly tyto záležitosti vyhodnocovat.
b) Vyhlaste útok, který použijete, a ujistěte se, jestli pro něj máte připojený dostatek energie.
c) Proveďte všechny volby, které po vás útok vyžaduje.
d) Proveďte všechny náležitosti, které po vás útok vyžaduje, například odhazování energetických karet.
e) Uplatněte všechny efekty, které by mohly změnit nebo ukončit útok.
f) Pokud je váš Pokémon zmatený, hoďte si mincí, abyste viděli, jestli se útok povede.
g) Udělejte vše, co útok říká. Nejdříve rozdělte zranění, poté jiné efekty a nakonec vyřaďte všechny Pokémony, kteří na sobě mají více zranění, než je hodnota jejich HP.

Vyhodnocování zranění

Vyhodnocování zranění má také nový krok (je to bod „f" v seznamu níže). Týká se karet, které zůstávají na stole, například Sprout Tower, která říká: „Veškeré zranění, které udělí tvým Pokémonům bezbarví (Colorless) Pokémoni, je sníženo o třicet." To se vyhodnocuje poté, co se vyhodnotí efekty karet, které má k sobě připojen útočící Pokémon, ale předtím, než se vyhodnotí efekty karet, které má k sobě připojené bránící se Pokémon.

Celkové pořadí je takové:
a) Začněte se základním počtem zranění od vybraného útoku.
b) Uplatněte všechny efekty, které může zahrát útočící Pokémon a které mohou nějak ovlivnit výši útoku.
c) Vyhodnoťte slabosti.
d) Vyhodnoťte odolnosti.
e) Vyhodnoťte efekty karet, které jsou připojeny k útočícímu Pokémonovi.
f) Vyhodnoťte efekty karet, které se týkají celé hry (např. Sprout Tower).
g) Vyhodnoťte efekty karet, které jsou připojeny k bránícímu se Pokémonovi.
h) Vyhodnoťte efekty vzniklé z minulého útoku bránícího se Pokémona (např. Onixův Harden).
i) Udělte zranění.
j) Vyhodnoťte vedlejší efekty útoku (otrava, spánek).

Konec kola

Obvykle záleží na tom, v jakém pořadí se události na konci kola každého hráče vyhodnocují, ale věci se stávají složitějšími, a tak se raději snažte dodržet tento postup:
a) Rozdělte zranění otráveným Pokémonům.
b) Hoďte mincí za spící Pokémony a vyléčete ochromené.
c) Hoďte mincí, abyste zjistili, jestli Pokémoni s Char body dostanou zranění.
d) Udělte zranění Pokémonům, kteří nejsou Darkness, nemají ve svém jméně Dark, a naopak mají k sobě připojenu Darkness energii.

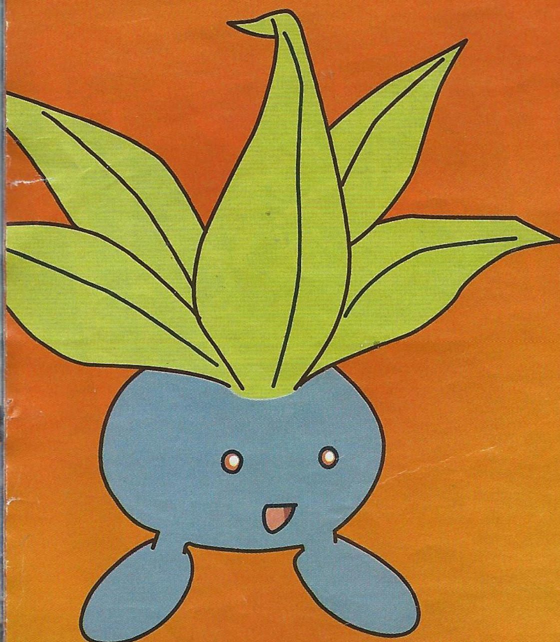
Pokud máte k některému ze svých Pokémonů připojen Poké Tool, a ten má mít nějaký efekt mezi koly obou hráčů, pak jej hrajte, kdykoli chcete. Pokud je váš Pokémon i Pokémon vašeho protihráče vyřazen ve stejný čas, pak hráč, který bude mít příští kolo, vybírá Pokémona do arény jako první (a první si líže odměnovou kartu).





Hledáme rovnováhu aneb Kolik energie už je příliš?

Sestavování pokémonního balíku je vždy hledáním rovnováhy mezi počtem Pokémonů, trenérských a energetických karet. Každý měsíc se snažíme vnést do rozkolísaných balíčků stabilitu. Tentokrát jsme si vzali na starost balíček chlapce, který (jak nám napsal) si ho sice postavil sám, ale ještě s ním ani jednou nehrál. Tak se na něj společně podívejme podrobně prostřednictvím našich spolupracovníků Romana a Dominika a zjistíme, proč právě takhle sestavený balík karet není v rovnováze, a co udělat proto, aby ji opět nalezl.

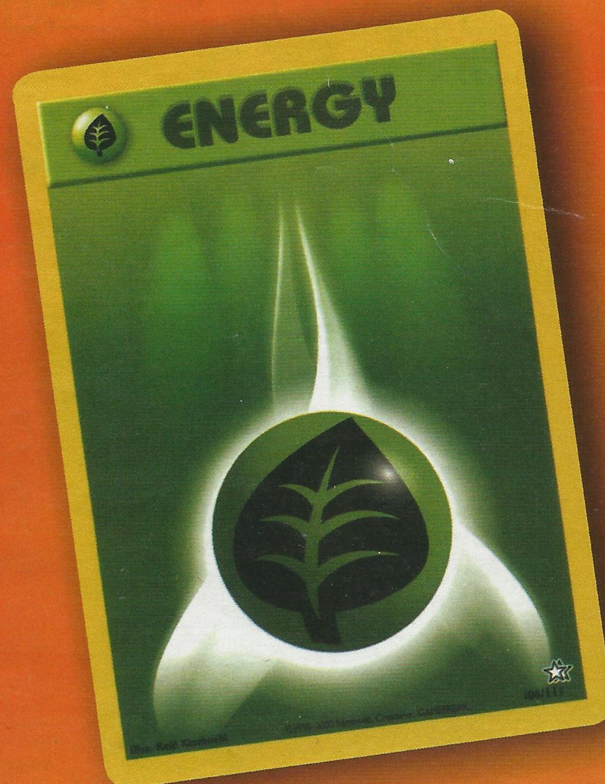


Původní balík

Pokémoni:
2 Ditto (Fossil)
1 Exeggcute (Base set 2)
1 Exeggutor (Base set 2)
1 Gastly (Fossil)
2 Gastly (Base set 2)
1 Haunter (Fossil)
1 Haunter (Base set 2)
3 Grimer (neupřesněná edice)
2 Muk (Fossil)
3 Jynx (Base set 2)
2 Mewtwo (neupřesněná edice)
1 Pinsir (Base set 2)
1 Scyther (Base set 2)
1 Tangela (Base set 2)
Trenérské karty:
1 Energy Retrieval (Base set 2)
1 Energy Search (Fossil)
1 Mr. Fuji (Fossil)
1 Recycle (Fossil)
Energie:
17 travních (Grass)
17 psychických (Psychic)

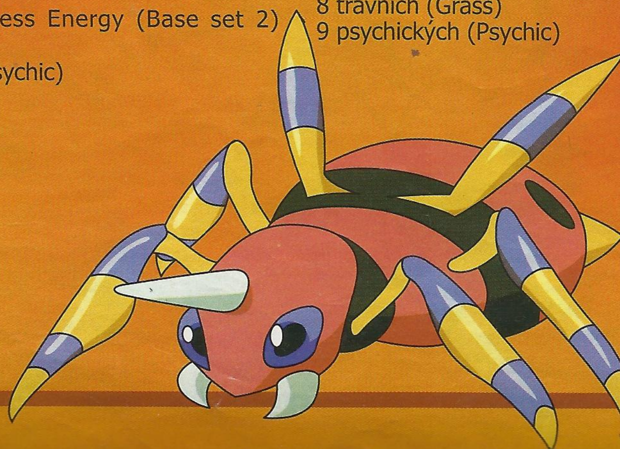
Dominikův balík

Pokémoni:
3 Bulbasaur (Base set 2
2 Ivysaur (Base set 2)
1 Venusaur (Base set 2
2 Chansey (Base set 2)
2 Exeggcute (Base set 2)
1 Exeggutor (Base set 2)
3 Gastly (Fossil)
2 Haunter (Base set 2)
1 Gengar (Fossil)
4 Scyther (Base set 2)
Trenérské karty:
4 Bill (Base set 2)
1Computer Search (Baseset 2)
1 Item Finder (Base set 2)
4 Pokémon Center (Base set 2)
2 Pokémon Trader (Base set 2)
2 Professor Oak (Base set 2)
3 Scoop Up (Base set 2)
Energie:
4 Double Colorless Energy (Base set 2)
11 travní (Grass)
9 psychických (Psychic)



Romanův balík

Pokémoni:
3 Ditto (Fossil)
3 Grimer (Fossil)
2 Dark Muk (Team Rocket)
3 Jigglypuff (Base set 2)
2 Wigglytuff (Base set 2)
3 Mewtwo (Base set 2)
2 Scyther (Base set 2)
Trenérské karty:
3 Bill (Base set 2)
3 Computer Search (Base set 2)
4 Energy Removal (Base set 2)
3 Nightly Garbage Run (Team Rocket)
3 Professor Oak (Base set 2)
2 Scoop Up (Base set 2)
3 Super Energy Removal (Base set 2)
Energie:
4 Double Colorless Energy (Base set 2)
8 travních (Grass)
9 psychických (Psychic)





Výběr Pokémonů

Dominik: Jak se tak dívám, můj výběr počtu a druhu Pokémonů se příliš neliší od původní předlohy. Zachoval jsem travní psychycké Pokémony, jen jsem trochu změnil jejich počet z 22 na 21. Z nabídky psychických Pokémonů jsem se rozhodl pro Gastlyho a jeho evoluční fáze. Použil jsem tři Gastly z edice Fossil, k nim dva Hauntery z edice Base set 2 a jednoho Gengara. Hodně jsem přemýšlel nad tím, jestli použít raději Gastlyho z Base set 2, ale nakonec jsem se rozhodl pro toho z Fossil edice, protože má více životů. U Hauntera jsem dal naopak Base set 2 verzi přednost, opět kvůli většímu počtu životů a také kvůli zajímavějším útokům. Travní Pokémony povede Exeggutor. Jeho útok Big Eggspllosion je opravdu hodně silný, obzvlášť když na něj dostanete dostatek energie. Ideálním partnerem pro tohoto Pokémona je samozřejmě Venusaur. Než se tihle dva dostanou společně na stůl, hrajete jakoby nic a přidáváte energie k různým Pokémonům podle potřeby. Ale jakmile vyložíte Venusaura i Exeggutora, přehodíte veškerou travní energii na Exeggutora a soupeř se může těšit na opravdovou vaječnou explozi! Nakonec jsem přidal pro zpestření ještě dva další Pokémony. Scythera hned čtyřikrát, je to travní základní Pokémon s mnoha životy a výbornými útoky. A k němu ještě Chanceyho. Poslední dobou ho dávám do všech balíčků, které stavím. Jeho 120 životů z něj dělá dobrého Pokémona pro zdržovací taktiku. Když se něco pokazí, nebo když potřebujete čas, abyste si mohli vypěstovat něco velkého na střídačce, je Chansey ideální volbou.

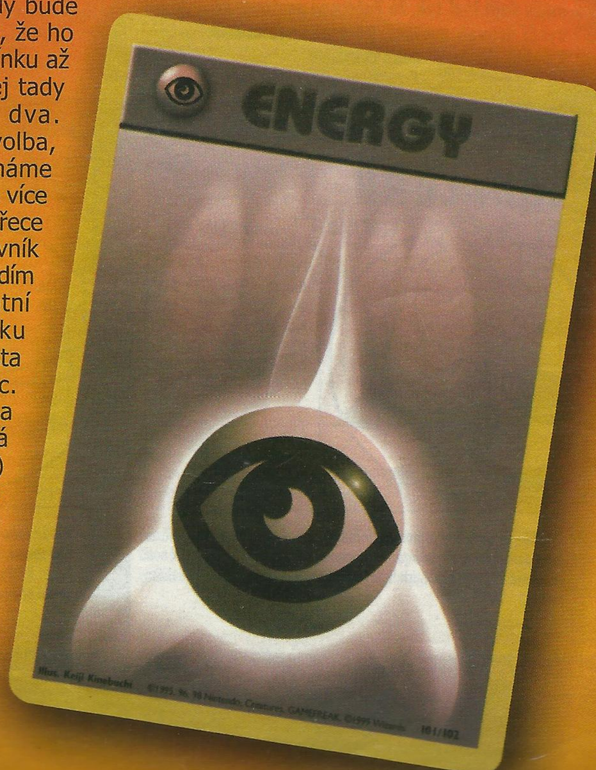
Roman: Pojďme se společně podívat, které Pokémony do našeho balíčku vybereme. Jak se tak dívám na ten původní, je v něm Mewtwo. Jako vzpomínka na film Pokémon: The First Movie se tady bude Mewtwo pěkně vyjímat, řekněme, že ho sem dáme třikrát, to je na vzpomínku až dost. Ditto se hodí vždy, a tak jej tady necháme a přidáme další dva. A Scyther je univerzální dobrá volba, přidám ho dvakrát. U Grimera máme několik možností, protože vyšel ve více edicích. Myslím, že ten z Fossil je přece jen o něco lepší než jeho následovník z Team Rocket. Naopak Muka nahradím jeho verzí z Team Rocket. Ostatní Pokémony z původního balíčku zahodíme, alespoň bude více místa pro nějaké trenérské karty navíc. Pořád to ale ještě není ono. Většina Pokémonů, které jsem vybral, má slabost na psychické (Psychic) Pokémony (Mewtwo, Ditto, Grimer, Dark Muk). Proto bychom potřebovali někoho, kdo tuto slabost alespoň částečně vyrovná. Kdopak by se hodil nejlépe? Co třeba Wigglytuff? Má odolnost vůči psychickým Pokémonům, a přitom jim dokáže pořádně zatopit - a nejen jim. A spolu s ostatními tvoří impozantní tým, nemyslíte?

Jaké trenérské karty použít?

Dominik: Tak jako ve většině balíků, i v tomto lze získat mnoho užitku z dostatku trenérských karet. Lízání dalších karet je jedna z nejdůležitějších funkcí trenérských karet. Čtyřikrát Bill a dvakrát Professor Oak splní dokonale mé potřeby spousty karet v ruce. Samozřejmě, kdyby se stalo, že byste potřebovali nějakou konkrétní kartu, použijete Computer Search nebo Pokémon Trader. Protože v mém balíku je mnoho evolučních karet, přidal jsem také několik Pokémon Trader. Computer Search je sice více univerzální, ale zaplatíte za něj velkou cenu - dvě karty z ruky. A nakonec, abych vyřešil případnou potřebu léčení svých Pokémonů, vsadil jsem na Scoop Up a Pokémon Center. Pokémon Center je dobré kombo s Venusaurem a jeho pokémonní schopností Energy Trans. A navíc, představte si ten pocit, když odstraňujete jedenáct zranění z Pokémona Chansey!

Roman: Než začneme mluvit o trenérských kartách, musím říci, že čtyři jsou v jednom balíku vážně hrozně málo. Proto v tomhle ohledu balík přestavím úplně od počátku. Nejprve přihodím třikrát Professora Oaka, třikrát Billa a třikrát Computer Search. S nimi bych opravdu neměl mít potíže, co se týče nedostatku karet v ruce. Mám tady jen dva druhy evolučních karet, a od každé jen dva kusy. Nightly Garbage Run zajistí, abych o ně nepřišel příliš brzy. A teď Energy Removal. Tuhle trenérskou kartu jednoduše buď milujete, nebo nenávidíte (obzvlášť jste-li její obětí). Připadá mi, že se v tomhle balíčku bude Energy Removal hezky doplňovat s mými Pokémony. Spojení klasických "mlátiček" s taktikou odstraňování energie ze soupeřových Pokémonů - v tom cítím šanci na snadné prokousání se mnoha balíky, bráněné Pokémony, hladovějícími po dostatku energií... Další trenérská karta, která mi, doufám, velmi pomůže, je Scoop Up. V balíku, který hodně používá základní Pokémony, je Scoop Up taková jednodušší verze karty Pokémon Center. Full Heal dostane mé Pokémony z problémů a Switch by se mi mohl hodit, zejména když zahraji Scoop Up na svého aktivního Pokémona. Odstraníte všechna zranění a ošklivé efekty způsobené soupeřovými Pokémony, a to vše jen za cenu energie, kterou měl k sobě připojenou! Pak ho prostě vrátíte zpět na střídačku. A navíc, touto kartou můžete zabránit vašemu oponentovi, aby si vzal odměnu.





Kolik energie?

Dominik: Pokémoni v mém balíčku mnoho energie nepotřebují, a tak jsem zmenšil počet energetických karet z 34 na 22. Protože mám víc travních Pokémonů než psychických, použil jsem jen sedm psychických energií a jedenáct travních. Navíc jsem přidal čtyři Double Colorless Energy, které dokáže využít Chansey, Scyther a Exeggutor.

Roman: Třicet čtyři energetických karet je opravdu příliš, dokonce i pro takového Pokémona, jako je Exeggutor. Protože jsem už přidal trenérské karty, urychlující lízání, a navíc ještě Nightly Garbage Run, klidně si můžu dovolit dát nějaké energie pryč. Správně vyvážený počet mi připadá 21 energií, devět psychických, osm travních a čtyři Double Colorless Energy. Nebudu mít žádné velké problémy s energií, protože mnoho mých Pokémonů má útoky, které požadují jen jedinou energii. A pak, s Double Colorless Energy můžu hrát rychle silnější útoky mých Pokémonů, a porazit tak své protivníky na hlavu.



CHYŤTE JE VŠECHNY!

Pomalu se blížíme do finále a přinášíme vám další část nových Pokémonů, o které si navíc netrpělivě voláte a píšete, abyste se lépe orientovali v nových pokémonních hrách pro Game Boy, Gold a Silver. Od minule už víte, že tabulku s údaji o životech, útocích, obranách, rychlostech a speciálech nových Pokémonů zveřejníme o něco později, protože ještě neexistuje jejich oficiální verze.

Přesto si myslíme, že se vám náš Pokédex bude opravdu hodit, neboť kromě jména a základní charakteristiky všech Pokémonů v něm najdete všechny potřebné údaje jako typ, výšku, váhu, přesně popsanou evoluci, hodně podrobnou tabulku schopností obsahující všechny útoky, které Pokémoni umí a které se mohou naučit, a dokonce se z ní snadno dozvíte, na které úrovni se tyto útoky naučí. I tato část českého Pokédexu je seřazena podle pořadových čísel, takže už jen zbývá, abyste ho začali číst a naučili se další Pokémony zpaměti. Až je budete umět, napište nám, kteří Pokémoni patří k vašim největším oblíbencům - jestli ti z verzí Red, Blue a Yellow nebo někteří z nové stovky (tedy z verzí Gold a Silver). Nebo nám dejte vědět, kteří se vám lépe učí zpaměti a kteří vám více připomínají skutečné rostliny nebo živočichy. A nezapomeňte si v našem Pokédexu vyznačit, jestli už jste je všechny viděli nebo chytili. Máte na to připravené speciální okénko, které si stačí jednoduše zaškrtnout... vždyť už to znáte, ne? Tak lovu zdar!

KDE SE CO DOZVÍTE?

JMÉNO
Obecné jméno vašeho Pokémona!

VIDĚL/A JSEM HO CHYTIL/A JSEM HO
Zde si odškrtněte, když nějakého Pokémona uvidíte nebo chytíte!

TYP
Základní typ Pokémona, podle nějž poznáte jeho přednosti, slabiny, a co je schopen se naučit.



TABULKA SCHOPNOSTÍ
Zde vidíte nové tahy, kterým se Pokémon učí, a na jaké úrovni získá schopnost naučit se jim. Pokud má zvláštní schopnosti, přidali jsme mu do karty sloupec navíc.

EVOLUCE
Tady vidíte, jak se tento druh vyvíjí. K tomu může dojít buď tak, že Pokémon postoupí na vyšší úroveň evolucí, pomocí speciálních kamenů (Stones), nebo výměnou.

SUNKERN

191

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Absorb	ALL
Growth	ALL
Mega Drain	10
Sunny Day	19
Synthesis	31
Giga Drain	46

Podivný tvor, kterému se podle vzhledu přezdívá "Semenáček". Jeho jedinou potravou je několik kapek vody každý den. Na zemi si ho ani nevšimnete, ale občas bývá viděn, když zničehonic spadne odkudsi ze stromu.

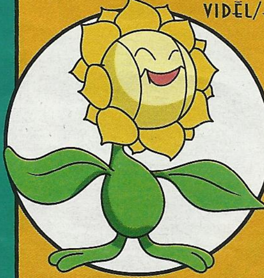
Typ: Travní (Grass)
Výška: 0.3 m • Váha: 1.8 kg

Evoluce/Vývoj: Sunkern → Sun Stone → Sunflora

SUNFLORA

192

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Absorb	ALL
Growth	ALL
Razor Leaf	10
Sunny Day	19
Petal Dance	31
Solarbeam	46

Vyvíjí se ze Sunkerna pomocí Slunečního kamene. Celé jeho tělo je už na první pohled určeno k dokonalému zpracovávání slunečních paprsků. V noci se uzavře do svých okvětních lístků a zůstává zcela nehybný až do dalšího svítání.

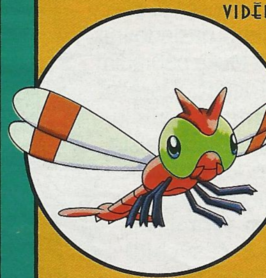
Typ: Travní (Grass)
Výška: 0.8 m • Váha: 8.5 kg

Evoluce/Vývoj: Sunkern → Sun Stone → Sunflora

YANMA

193

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Foresight	ALL
Quick Attack	7
Double Team	13
Sonicboom	19
Detect	25
Supersonic	31
Swift	37
Screech	43

Velké článkovité oči umožňují tomuto hmyzímu Pokémonovi vidění v úhlu 360 stupňů. Toho využívá při svém celodenním lovu jiných, menších hmyzích tvorů. Křídly dokáže mihotat tak rychle, že ani nejsou vidět, a dokonce s nimi umí i zaútočit vysláním tlakové vlny.

Typ: Hmyzí/Létající (Bug/Flying)
Výška: 1.2 m • Váha: 38 kg

Evoluce/Vývoj: Yanma



WOOPER
194

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Water Gun	ALL
Tail Whip	ALL
Slam	11
Amnesia	21
Earthquake	31
Rain Dance	41
Mist	51
Haze	51

Zásadně žije jen ve studené vodě. Pokud se ochladí na pevné zemi, je ochoten vyrazit si za kořistí i tam. Při pobytu mimo vodu chrání své tělo pokrytím kluzkým jedovatým slizem.

Typ: Vodní/Zemní (Water/Ground)
Výška: 0.4 m • Váha: 8.5 kg

Evoluce/Vývoj:
Wooper → Level 20 → Quagsire

QUAGSIRE
195

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Water Gun	ALL
Tail Whip	ALL
Slam	ALL
Amnesia	23
Earthquake	35
Rain Dance	47
Mist	59
Haze	59

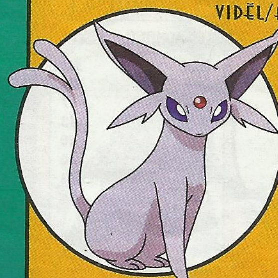
Vyvíjí se z Woopera na 20. úrovni. Někteří mu říkají pohodář, jiní hlupák. Možná je to jen stejné označení pro totéž - když plave, nikdy moc nepřemýšlí nad překážkami, a tak často naráží hlavou do kamenů, stromů či dokonce lidských plavidel.

Typ: Vodní/Zemní (Water/Ground)
Výška: 1.4 m • Váha: 75 kg

Evoluce/Vývoj:
Wooper → Level 20 → Quagsire

ESPEON
196

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Tail Whip	ALL
Sand-Attack	8
Confusion	16
Quick Attack	23
Swift	30
Psybeam	36
Psych Up	42
Psychic	47
Morning Sun	52

Zvláštní kožešina pokrývající celé jeho tělo je vlastně dalším smyslovým orgánem. Dokáže s ní cítit pohyb vzduchu, a předvídat tak pohyby svého soupeře. Stejně tak dobře předpovídá i počasí.

Typ: Psychický (Psychic)
Výška: 0.9 m • Váha: 26.5 kg

Evoluce/Vývoj:
Eevee → štěstí → Espeon

UMBREON
197

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Tail Whip	ALL
Sand-Attack	8
Pursuit	16
Quick Attack	23
Confuse Ray	30
Faint Attack	36
Mean Look	42
Screech	47
Moonlight	52

Je-li rozrušen, začne celým povrchem těla vylučovat jedovatý pot. Kruhy na jeho těle v temnotě světélkují a vyvolávají v pozorovateli nejasný pocit strachu.

Typ: Temný (Dark)
Výška: 1 m • Váha: 27 kg

Evoluce/Vývoj:
Eevee → štěstí → Umbreon

MURKROW
198

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Peck	ALL
Pursuit	11
Haze	16
Night Shade	26
Faint Attack	31
Mean Look	41

Mnozí se ho bojí, nebo si ho alespoň ošklivĺ, protože prý přináší velkou smůlu každému, kdo ho v noci spatří. Také se říká, že je-li pronásledován, zavede své lovce do temných hor, kde se spolehlivě každý ztratí.

Typ: Temný/Létající (Dark/Flying)
Výška: 0.5 m • Váha: 2.1 kg

Evoluce/Vývoj:
Murkrow

SLOWKING
199

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Curse	ALL
Tackle	ALL
Growl	6
Water Gun	15
Confusion	20
Disable	29
Headbutt	34
Swagger	43
Psychic	48

Je neobyčejně chytrý a jeho schopnost předvídat budoucí dění nebezpečně hraničí s vysloveným čtením myšlenek. Mušle, kterou má zakousnutou v hlavě, vypouští do jeho těla toxiny, které jsou příčinou podivných Slowkingových schopností.

Typ: Vodní/Psychický (Water/Psychic)
Výška: 1.8 m • Váha: 75 kg

Evoluce/Vývoj:
Slowpoke → King's Rock + výměna → Slowking

MISDREAVUS
200

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Growl	ALL
Psywave	ALL
Spite	6
Confuse Ray	12
Mean Look	19
Psybeam	27
Pain Split	36
Perish Song	46

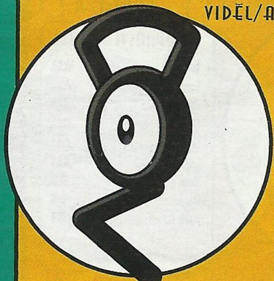
Strašení lidí za temných nocí je jeho nejmilejší zábavou. V jeho arzenálu je především nejrůznější strašidelné vytí, úpění či naříkání, ale nezastaví se ani před překvapivým dotekem či dokonce kousnutím.

Typ: Duch (Ghost)
Výška: 0.7 m • Váha: 1 kg

Evoluce/Vývoj:
Misdreavus

UNOWN
201

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Hidden Power	ALL

Jeho hladké hubené tělíčko se vždy ukrývá přilepeno kdesi na zdi. Různí Unowni se zcela liší tvarem, který zřejmě má jakýsi skrytý význam. Mnohým lidem tyto tvary připomínají cosi jako písmena podivné abecedy...

Typ: Psychický (Psychic)
Výška: 0.5 m • Váha: 5 kg

Evoluce/Vývoj:
Unown

WOBBUFFET
202

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Counter	ALL
Mirror Coat	ALL
Safeguard	ALL
Destiny Bond	ALL

Žije výhradně na temných místech, ostré světlo ho vysloveně ničí. Nikdy nezaútočí jako první, ale pokud je donucen k obraně, nafoukne své tělo do několikanásobně větší velikosti.

Typ: Psychický (Psychic)
Výška: 1.3 m • Váha: 28.5 kg

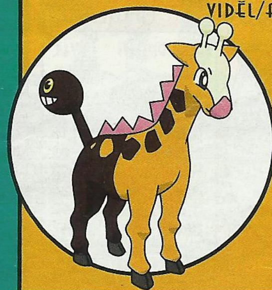
Evoluce/Vývoj:
Wobbuffet



GIRAFARIG

203

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Growl	ALL
Confusion	7
Stomp	13
Agility	20
Baton Pass	30
Psybeam	41
Crunch	54

Jeho ocas je na konci vybaven vlastní hlavou s vlastním mozkem a částečně nezávislým uvažováním. A také nebezpečnými zuby. Ocas reaguje kousnutím vždy, když se mu jen trochu nelíbí pach jiné bytosti než Girafariga.

Typ: Obecný/Psychický (Normal/Psychic)
Výška: 1.5 m • Váha: 41.5 kg

Evoluce/Vývoj:

Girafarig

PINECO

204

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Protect	ALL
Selfdestruct	8
Take Down	15
Rapid Spin	22
Bide	29
Explosion	36
Spikes	43
Double-Edge	50

Jeho ulita je oblepena kousky kůry ze stromů, a tak je každý Pineco vzhledově naprostý originál. Nerad se pohybuje a kromě výprav za další kůrou raději jen tiše nenápadně leží a číhá na neopatrný drobný hmyz.

Typ: Hmyzí (Bug)
Výška: 0.6 m • Váha: 7.2 kg

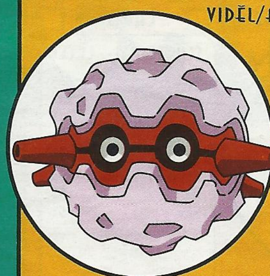
Evoluce/Vývoj:

Pineco → Level 31 → Forretress

FORRETRESS

205

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Protect	ALL
Selfdestruct	ALL
Take Down	ALL
Rapid Spin	ALL
Bide	ALL
Explosion	39
Spikes	49
Double-Edge	59

Vyvíjí se z Pineca na 31. úrovni. Celé jeho tělo je uzavřeno v ocelově tvrdé ulitě. Ještě nikdy nikdo neviděl, jak vypadá Forretress bez ní. Zásadně se nepohybuje, celý život tráví u svého stromu a nepřátele od sebe jen odhání vystřelováním ostrých úlomků jeho ocelového domečku.

Typ: Hmyzí/Ocelový (Bug/Steel)
Výška: 1.2 m • Váha: 125.8 kg

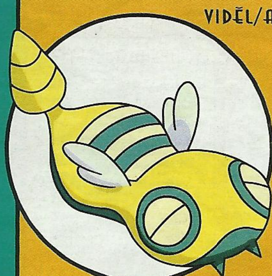
Evoluce/Vývoj:

Pineco → Level 31 → Forretress

DUNSPARCE

206

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Rage	ALL
Defense Curl	5
Glare	13
Spite	18
Pursuit	26
Screech	30
Take Down	38

Jeho podivně tvarovaný ocas mu slouží jako výkonný vrták, kterým se v případě ohrožení dokáže bleskově zarýt do země. Malinká křidélka neunesou celou jeho váhu, ale umožňují mu alespoň trochu se nadnášet.

Typ: Obecný (Normal)
Výška: 0.9 m • Váha: 19 kg

Evoluce/Vývoj:

Dunsparce

GLIGAR

207

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Poison Sting	ALL
Sand-Attack	6
Harden	13
Quick Attack	20
Faint Attack	28
Slash	36
Screech	44
Guillotine	52

Většinu času tráví přilepen ke skále na nějakým vysokém útesu. Pokud spatří kořist, pustí se a střemhlavým letem se jí zmocní. V boji útočí nejčastěji letem přímo do tváře soupeře a následným vypuštěním jedu do jeho těla.

Typ: Zemní / Létající (Ground/Flying)
Výška: 1.1 m • Váha: 64.8 kg

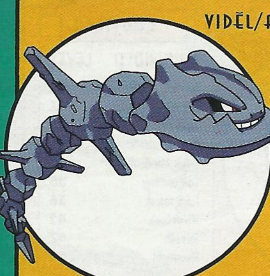
Evoluce/Vývoj:

Gligar

STEELIX

208

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Screech	ALL
Bind	10
Rock Throw	14
Harden	23
Rage	27
Sandstorm	36
Slam	40
Crunch	49

Jeho tělo bylo při pobytu hluboko pod zemí vystaveno velikým tlakům. Důsledkem toho je, že nyní dosahuje tvrdosti diamantu.

Typ: Ocelový/Zemní (Steel/Ground)
Výška: 9.2 m • Váha: 400 kg

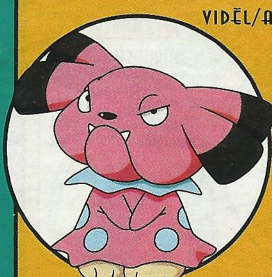
Evoluce/Vývoj:

Onix → Metal Coat + výměna → Steelix

SNUBBULL

209

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Scary Face	ALL
Tail Whip	ALL
Charm	8
Bite	13
Lick	19
Roar	26
Rage	34
Take Down	43

Vypadá sice docela výhrůžně, ale ve skutečnosti je velmi milý a něžný. Často proto bývá chován jako domácí mazlíček - v oblibě ho mají především ženy.

Typ: Obecný (Normal)
Výška: 0.6 m • Váha: 7.8 kg

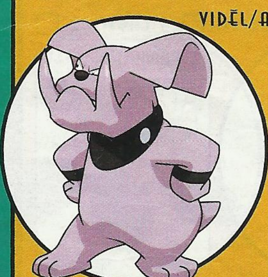
Evoluce/Vývoj:

Snubbull → Level 23 → Granbull

GRANBULL

210

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Scary Face	ALL
Tail Whip	ALL
Charm	ALL
Bite	ALL
Lick	ALL
Roar	28
Rage	38
Take Down	51

Vyvíjí se ze Snubbulla na 23. úrovni. Snadno se nechá vylekat čímkoliv, ale je-li k boji přinucen, neuteče. Jeho přerostlé tesáky způsobují, že stále naklání hlavu na tu či onu stranu. Kousnout s nimi ale umí pořádně.

Typ: Obecný (Normal)
Výška: 1.4 m • Váha: 48.7 kg

Evoluce/Vývoj:

Snubbull → Level 23 → Granbull

QWILFISH

211

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Poison Sting	ALL
Harden	10
Minimize	10
Water Gun	19
Pin Missile	28
Take Down	37
Hydro Pump	46

V případě ohrožení nafoukne své tělo nasátím vody a začne vystřelovat své jedovaté ostny. Jed není smrtelný, ale způsobuje okamžitý pád do bezvědomí.

Typ: Vodní/Jedovatý (Water/Poison)
Výška: 0.5 m • Váha: 3.5 kg

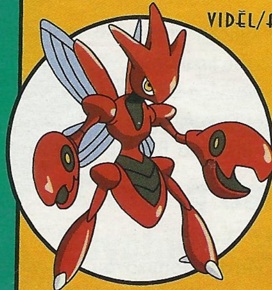
Evoluce/Vývoj:

Qwilfish



SCIZOR
212

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Quick Attack	ALL
Leer	ALL
Focus Energy	6
Pursuit	12
False Swipe	18
Agility	24
Metal Claw	30
Slash	36
Swords Dance	42
Double Team	48

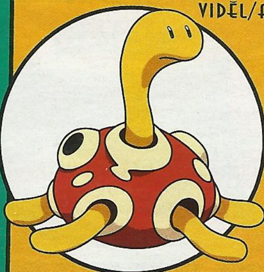
Má sice křídla, ale k létaní je nepoužívá. Namísto toho jejich rychlým kmitáním zvyšuje teplotu svého těla. Do útoku nastupuje vždy se zvednutým zkříženým předním párem končetin s klepety, takže vyvolává dojem, že má tři hlavy.

Typ: Hmyzí/Ocelový (Bug/Steel)
Výška: 1.8 m • Váha: 118 kg

Evoluce/Vývoj:
Scyther → Metal Coat + výměna → Scizor

SHUCKLE
213

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Constrict	ALL
Withdraw	ALL
Wrap	9
Encore	14
Safeguard	23
Bide	28
Rest	37

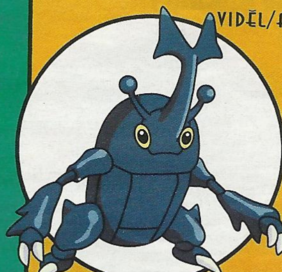
Uvnitř své ulity ukrývá množství různých bobulí. Jejich sbírání věnuje většinu času svého ospalého dne. Při ohrožení se do ulity dokáže kompletně schovat a tvářit se jako neškodný kámen.

Typ: Hmyzí/Kamenný (Bug/Rock)
Výška: 0.6 m • Váha: 20.5 kg

Evoluce/Vývoj:
Shuckle

HERACROSS
214

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Leer	ALL
Horn Attack	6
Endure	12
Fury Attack	19
Counter	27
Take Down	35
Reversal	44
Megahorn	54

Tento velmi silný Pokémon používá svůj veliký roh jen jediným způsobem - nabere na něj soupeře, zvedne ho do vzduchu a odhodí ho co nejdál. Tohle ale dělá, jen když je vyprovokován, jinak je neškodný a nejraději by celý den jen vycucával med ze včelích hnízd.

Typ: Hmyzí/Bojový (Bug/Fighting)
Výška: 1.5 m • Váha: 54 kg

Evoluce/Vývoj:
Heracross

SNEASEL
215

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Scratch	ALL
Leer	ALL
Quick Attack	9
Screech	17
Faint Attack	25
Fury Swipes	33
Agility	41
Slash	49
Beat Up	57

Jeho tlapy ukrývají nebezpečná ostří, která vysunuje jen v době ohrožení. Je neobyčejně zlomyslný a nevynechá žádnou příležitost někomu zaškodit. Obzvláště spadeno má na Pidgeye, které vyhání z hnízd a pojídá jejich vejce.

Typ: Temný/Ledový (Dark/Ice)
Výška: 0.9 m • Váha: 28 kg

Evoluce/Vývoj:
Sneasel

TEDDIURSA
216

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Scratch	ALL
Leer	ALL
Lick	8
Fury Swipes	15
Faint Attack	22
Rest	29
Slash	36
Snore	43
Thrash	50

Med je jeho nejmilejší pochoutkou. Pokud ho potkáte sedět v lese, skoro určitě bude mít jednu tlapku v tlamičce - pochopitelně proto, že si z ní ještě vybírá zbytky medu z nějaké poslední úspěšné výpravy za jídlem.

Typ: Obecný (Normal)
Výška: 0.6 m • Váha: 8.8 kg

Evoluce/Vývoj:
Teddiursa → Level 30 → Ursaring

URSARING
217

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Scratch	ALL
Leer	ALL
Lick	ALL
Fury Swipes	ALL
Faint Attack	ALL
Rest	ALL
Slash	39
Snore	49
Thrash	59

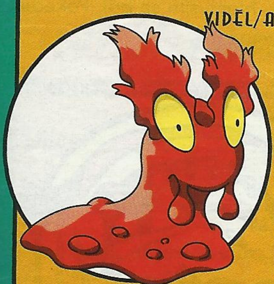
Vyvíjí se z Teddiursy na 30. úrovni. Přestože dokáže dobře šplhat na stromy, raději využívá své veliké síly a strom si vyvrátí jen proto, aby se najedl jeho plodů. Má výtečný čich, a tak dokáže najít potravu ukrytou kdekoliv.

Typ: Obecný (Normal)
Výška: 1.8 m • Váha: 125.8 kg

Evoluce/Vývoj:
Teddiursa → Level 30 → Ursaring

SLUGMA
218

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Smog	ALL
Ember	8
Rock Throw	15
Harden	22
Amnesia	29
Flamethrower	36
Rock Slide	43
Body Slam	50

Nikdy nespí. Nesmí se totiž nikdy zastavit, protože jeho lávou tvořené tělo by vychladlo a on by zahynul. Obvykle se zdržuje v jícnech aktivních sopek či v podobných horkých místech.

Typ: Ohnivý (Fire)
Výška: 0.7 m • Váha: 35 kg

Evoluce/Vývoj:
Slugma → Level 38 → Magcargo

MAGCARGO
219

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Smog	ALL
Ember	ALL
Rock Throw	ALL
Harden	ALL
Amnesia	ALL
Flamethrower	ALL
Rock Slide	48
Body Slam	60

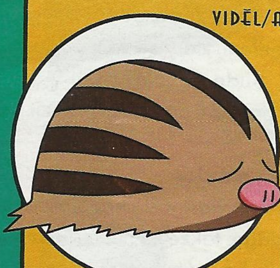
Vyvíjí se ze Slugmy na 38. úrovni. Skořápka na jeho zádech je ve skutečnosti část jeho lávového těla, která vychladla a ztuhla. Je velmi křehká a snadno se rozbije i při malém úderu. Občas na ní také samovolně vyšlehnou plameny.

Typ: Ohnivý/Kamenný (Fire/Rock)
Výška: 0.8 m • Váha: 55 kg

Evoluce/Vývoj:
Slugma → Level 38 → Magcargo

SWINUB
220

VIDĚL/A: ☐ CHYTIL/A: ☐



SCHOPNOSTI	LEVEL
Tackle	ALL
Powder Snow	10
Endure	19
Take Down	28
Mist	37
Blizzard	46

Čumákem je neustále přilepen k zemi a čichem hledá jídlo nebo cokoliv jiného zajímavého. Dokáže se k tomu prokopat i dosti hluboko do země.

Typ: Ledový/Zemní (Ice/Ground)
Výška: 0.4 m • Váha: 6.5 kg

Evoluce/Vývoj:
Swinub → Level 33 → Piloswine

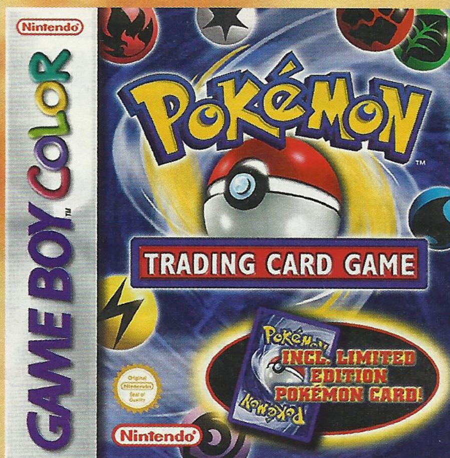


Cheaty na vaše přání

V tomto čísle časopisu je rubrika Cheaty zaměřena na ty Pokémon hry, kterým jsme se zatím příliš nevěnovali:
Pokémon Pinball a Pokémon Trading Card Game. Protože Nintendo nezabudovává do svých her opravdové cheaty (jako nekonečné životy, stoprocentní vítězství vždy a podobně), jsou to spíše triky, které vám hraní ulehčí, umožní získat více bodů, nebo je získat snadněji, ale rozhodně i nadále budete muset do hraní vkládat hodně vlastního umu. Jinak by to přece ani nebyla zábava, nemyslíte?



Pokémon Trading Card Game



Jak získat promo Slowpoke

Sestavte si balík karet z 1 Pokémona a 59 energií - po skončení téhle operace totiž o všechny ostatní energie přijdete! Jděte do Fire klubu a promluvte si s chlapíkem, co stojí u knihovny. Požádá vás, abyste mu dali všechny svoje nepoužité energetické karty. Klidně mu odpovězte YES - pokud řeknete NO, odejde a už se nevrátí! Jakmile mu odsouhlasíte odevzdání všech energií mimo váš aktuální bojový balík, ukáže vám místo vedle knihovny. Stiskněte tam tlačítko A a získáte promo kartu Slowpoke na 9. úrovni.

Card Pop!

Pomocí funkce Card Pop! můžete získat karty, které byste jinak ve hře sháněli marně - Mew na 15. úrovni s nevyzpytatelným útokem Mystery Attack a Venusaur na 64. úrovni. Jelikož s každým kamarádem můžete provést Card Pop! jen jednou a šance na získání jedné z těchto karet je docela malá, měli byste si už teď začít shánět hóódně kamarádů s PTCG... :-)

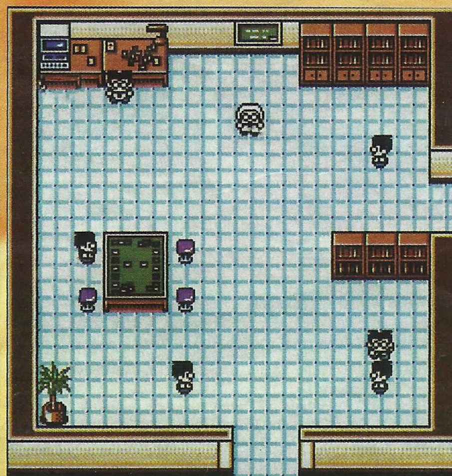
Ronaldova pomsta

Pokud se vám podaří získat všech 228 druhů karet, které ve hře jsou, jděte znovu do Challenge Hall. Posledním soupeřem, který se vám postaví jako čtvrtý v řadě, bude tentokrát Roland - a bude to jeho úplně poslední pokus vás porazit...

Triky s ukládáním pozice

PTCG má jednu skvělou vlastnost - hra si sama ukládá stav na cartridge, takže se nemusíte bát ztráty dat ani ve chvíli, kdy vám baterky dojdou třeba uprostřed souboje. Dá se toho ale i zneužít k různým trikům, kdy si úmyslným vypnutím Game Boye ve správnou chvíli zajistíte trochu nefér výhodu...

1. Když v souboji porazíte soupeřova Pokémona, můžete si vzít jednu ze svých odměn. Vezměte ji a hned Game Boye vypněte. Po zapnutí se pomocí volby "Continue duel" vrátíte do stejné chvíle a můžete se podívat na další odměnu, nebo tento postup zopakovat klidně pro všechny. Pak si můžete při hře brát odměny v takovém pořadí, v jakém se vám budou nejvíce hodit.
2. Existují trenérské karty, pomocí nichž se můžete dívat do svého balíčku karet. Použijte takovou a vypněte Game Boy. Znovu ho zapněte a objevíte se v souboji před použitím trenérské karty - takže teď víte, jaké karty vám nebo soupeři přijdou!
3. Uložte si hru před tím, než si přečtete e-mail od profesora Masona. Pokud se vám nelíbí karty, které vám poslal v boosteru, stačí hru vypnout a zkusit to znovu, protože při každém restartu jsou u emailu přiloženy karty úplně jiné.



Pokémon Pinball

Nekonečná hra

Pokud vám hrozí, že kulička propadne otvorem ven z hrací plochy, začněte třást opakovaně hracím stolem (Tilt). Dá se to nacvičit tak, že téměř vždy kuličku ještě zachráníte! Stolem se dá třást zprava (tlačítko dolů), zleva (tlačítko B) nebo seshora (tlačítko Select).

Bonusové úrovně

Každý stůl má svou vlastní bonusovou úroveň - červený Diglett's Cave a modrý Meowth's House. A jak se do nich dostat? Vstup se odemyká chycením tří Pokémonů v jedné úrovni za sebou, bez toho abyste mezitím přerušili hru nebo změnili lokaci. Pokud podmínky úspěšně splníte, objeví se otvor s nápisem "Go To Bonus". Šup do něj, a jste v bonusové úrovni. Na každém stole jsou tři různé úrovně bonusových úrovní - dvě obyčejné a jedna tajná...

Tajný bonus navíc

Pokud dohrajete obě bonusové úrovně na jednom stole, máte šanci se dostat ještě do tajného Mewtwo bonusu, který je pro oba stoly stejný. Musíte k tomu jenom chytit další tři Pokémony, a znovu si tak aktivovat bonus.

Jak chytit Mewa (#151)

Jak se dostat do všech bonusových úrovní, už víte. Pokud se vám podaří dokončit všechny tři druhy bonusových úrovní na stole (na červeném Digglett, Gengar a Mewtwo, na modrém Meowth, Seel, Mewtwo) dvakrát za sebou, potom přejít na mapě na Indigo Plateau, tak máte 6% šanci, že další Pokémon, kterého budete chytat, bude Mew. Není to velká šance, ale narozdíl od jiných Pokémon her alespoň nějaká... ;-)

Jak vymazat tabulku skóre

Ve většině originálních manuálů ke hře je chyba, takže hráči často nevědí, jak vymazat tabulku high score. Na titulní obrazovce stiskněte tlačítko B, tím vyvoláte tabulku nejlepších výkonů. Nyní stiskněte současně Select a nahoru a dotaz "Delete data?" potvrďte tlačítkem A. Nemusíte se bát, Pokédex vám tato funkce nevymaže.





SUPER plakát! RAKEŤÁCI

Na přání: Ash a jeho přátelé

Vše, co chcete vědět o Pokémon Crystal

Trading Cards: Psychické karty

Nové hry s Pokémony

Téma čísla: Průvodce Gold a Silver

Triko Pokémon zdarma!

PŘEDPLATNÉ!

POKÉMONNÍ MAGAZÍN AŽ DO DOMU!

Objednejte si předplatné Nintendo Pokémon magazínu nebo některé z chybějících čísel! Pokud si předplatíte 6 čísel časopisu, obdržíte od nás originální tričko s motivem Gold & Silver, které vidíte na obrázku. Předplatné časopisu Pokémon zajišťuje firma SEND Předplatné, Antala Staška 80, P. O. Box 141, 140 00 Praha 4. Časopis lze objednat zasláním vyplněného kupónu poštou, telefonicky na číslech 02/61006609, 61006652, faxem na čísle 02/61006563, prostřednictvím SMS 0605 202 115, e-mailem na adresu send@send.cz nebo prostřednictvím stránky www.send.cz. Obratem Vám bude zaslána složenka k předplacení. Tričko Vám bude zasláno po obdržení platby.

KUPÓN PRO PŘEDPLATITELE

Pokémon MAGAZÍN

Jméno: .... Příjmení: ....

Ulice: .... Město: ....

PSČ: .... Rok narození: ....

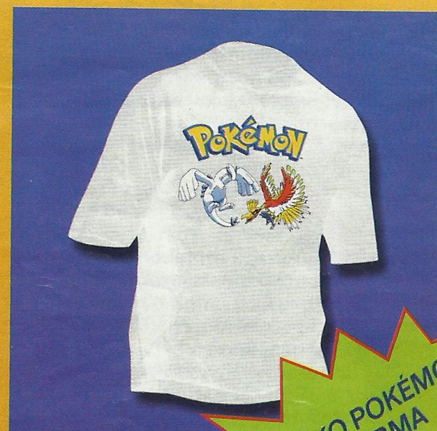
☐ Ano, objednávám předplatné 6 čísel Pokémon magazínu (294 Kč)
+ tričko zdarma, velikost (výška postavy- ☐128 ☐136 ☐ 146 ☐ 158☐)

Ano, objednávám chybějící magazín za 49 Kč: ☐ č.1☐č. 2 ☐ č. 3☐č. 4

Objednávám od čísla .... Platbu provedu: složenkou ☐ fakturou ☐

Datum: .... Podpis jednoho z rodičů: ....

Kupón je možné ofotit (třeba pro kamarády)



Přesně toto tričko od nás dostanete zdarma



LISTÁRNA



Mohli byste zveřejnit něco o tajemném Pokémonovi Annonovi? Prý se objeví ve třetím filmu... Proč není v Pokédexu?

On tam je. Annon je ovšem jeho japonské jméno, u nás se mu říká Unown, a má číslo 201.



Je možné najít ve verzi Blue Pokémony Electabuzze a Scythera?

Ne, ani jeden z nich v Blue verzi hry není.

Kde najdu v Red verzi Silph Scope a jak přesně ho získám?

Stačí porazit Giovanniho v Celadon City. Podrobný popis vyšel v návodu v druhém čísle časopisu.

Jak se dostanu do Gymu v Saffron City?

Nejprve musíš vyčistit budovu Silph Co. od Raketáků.

Mám dotaz, který mě velice zaujal, když mi ho můj mladší bratr položil. Přišel totiž na jednu malou zajímavost ohledně Pokémonové Ligy v Red Verzi na jeho Game Boyi, když vyhrál v Lize a zkusil do ní jít znovu, trenéři s ním chtějí znovu zápasit. Proč, když už je mistrem? Ale má to jednu výhodu: každým vítězstvím v Lize získá 30 000 peněz.

No, to je úplně normální, že se dá s Elite Four zápasit pořád dokola. Ve hře to je proto, že všichni ostatní trenéři už s hráčem znovu zápasit nehodlají, takže není kde získat další peníze na Pokébally, když si chce hráč nachytat další Pokémony. Je to prostě vlastnost, ne žádný cheat.



Jak se dostanu přes Pokémona na Route 12?

Pokud myslíš Snorlaxe, tak toho musíš probudit flétnou.

Nemohu ve žluté a červené verzi najít Posouvač kamenů? Kde je?

Kameny se posouvají pomocí HM04: Strength. Je ve Fuschia City, v budově na východ od Pokémon Lab.

Můj kamarád říkal, že v Silver verzi chytil Mewa. Myslím, že lže, co myslíte vy?

Souhlasíme s tebou, a znovu opakujeme - MEW SE NEDÁ CHYTIT.

Mohl by Persian porazit nějakého Pokémona? V seriálu ho Giovanni nepoužívá k boji a v Hollywoodu ho porazil slabý Meowth.

Určitě by se našel nějaký slabší Pokémon, kterého by Persian zvládl. Schopnosti Pokémona závisí do značné míry na motivaci, kterou mu dodává jeho trenér...

Má Entei nějaký vývoj?

Ne.

Jak vznikli Pokémoni 152-251?

Stejně jako Pokémoni 1-151. Vymysleli je chytří Japonci... :-)



Jak se z Ledového labyrintu dostanu ven? Potřebuji do Blackthorn City, ale nevím, pomocí kterého teleportu. Ice Path je jedno z mála míst ve hře, kde je třeba intenzivně logicky přemýšlet - a to hodně jinak, než při soubojích Pokémonů.

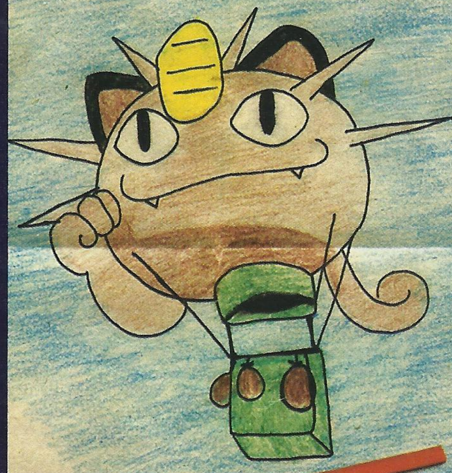
Proto by byla škoda popsat průchod bludištěm přesně krok za krokem, a pokazit ti tak radost z chvíle, kdy projdeš na druhou stranu Ice Path sám. I přesto bude tenhle popis součástí našeho chystaného návodu na Pokémon Gold/Silver - ale až v dalších číslech časopisu. Mimochodem žádné teleporty tam nejsou, jenom díry v zemi a spousta klouzajícího ledu... ;-)

Dá se v Gold nebo Silver verzi chytit Ho-oh?

Ano, je v Tin Tower.

Kolik je vlastně Unownů?

26.



Potřebujeme poradit s Yellow verzí: porazili jsme Kogu a dostali jsme HM 06 - Surf, naučili jsme Dugtria útok Toxic. Jenže mezitím nám HM 06 zmizel a teď se nemůžeme dostat dál, protože nám Surf nefunguje a Koga říká, že ho terorizujeme. Poradíte nám?

HM nemůže zmizet. Stiskněte tlačítko START, pomocí PACK vlezte do batohu, a v kapse pro TM/HM se podívejte, jaké HM máte.

Jak to, že je Pokémon (třeba Omanyte) kamenný a vodní zároveň, když kamenné Pokémony oslabuje voda?

Protože Omanyte je vyhynulý Pokémon, znovu oživený jen ze svých zkamenělin. Proto mu krom jeho původního vodního typu zůstalo i něco z kamenného.

V co by se proměnil Ditto, kdyby proti němu zaútočili dva Pokémoni (např. Arbok a Weezing) najednou?

Ve hře není možné, aby zaútočilo více Pokémonů proti jednomu. Co by dělal Ditto v seriálu, nevíme - my bychom na jeho místě zpanikařili... :-)







Jak je možné, že tak velký Pokémon, jako je třeba Kangaskhán, se vejde do Pokéballu?

Protože magie nemá logiku. I malý předmět může mít uvnitř rozsáhlé magické prostory.

Jaký rozdíl je mezi hrami Gold a Silver?

Liší se v množině Pokémonů, kteří v každé z verzí chybí, ve jménech některých postav a jiných drobnostech v příběhu.

V minulém čísle jste napsali, že Mewtwo je stejně silný jako Mew, ale přitom ve filmu zvítězil Mew. Jak je to možné?

Ale Mewtwo přece neprohrál. Pokud jsi film viděl, tak víš, že on vlastně jenom přestal bojovat ve chvíli, kdy pochopil, jak jeho plány byly nesmyslné.

Neznáte také váhy a míry Raketáků?

Bohužel, Jessie, jako každá dospívající dívka, svou váhu úzkostlivě tají a Jamesova hmotnost se mění skokově podle toho, co kde zrovna sehnal k jídlu.



Jaké typy oslabují létající Pokémony? Tedy kromě kamenných...

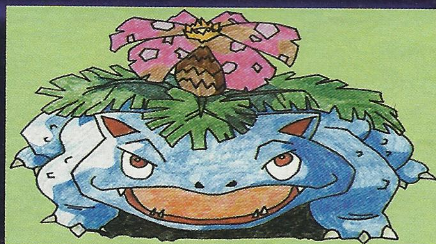
Električtí.

Jak mám zařídit, abych mohl Pokémony na Game Boyi hrát od začátku, když už mám rozehranou hru?

Jedinou možností je bohužel vymazat tu rozehranou hru.

Je Lugia opravdu strážcem moře?

Říká se to.



Jsou i jiné verze než Red, Blue, Yellow, Gold a Silver?

Existuje ještě úplně první verze Green, ovšem jen v Japonsku, a také Pokémon Crystal - nová verze, která bude ve vztahu k Gold/Silver jako je dnes Yellow k Red/Blue, a v anglické verzi se jí dočkáme už za několik týdnů.

Jaké datum mám vyplnit v kupónu pro předplatitele?

To, jaké právě je :-)

Jak nebo kde se kříží Pokémoni?

Kříží se v Breeding Center. Uložíš si tam dva Pokémony, a pokud jsou "kompatibilní", po pár dnech si tam přijdeš pro vejce. Křížení Pokémonů je docela velká věda, protože i když ze dvou stejných Pokémonů získáš většinou zase toho samého, klidně může mít schopnost se naučit úplně jiné útoky! Podrobnější článek o křížení Pokémonů chystáme.

Jak se v Silver verzi dostanu ke starým trenérům ze země Kanto?

Před pokémonní ligou jsou zátarasy. Lodí. Po dokončení hry ti profesor Elm dá lodní lístek, se kterým dojedeš do Vermillion City.

Říkali jste, že když vyhrajeme v lize, můžeme jít za Pokémonem Mewtwo. My jsme vyhráli a vůbec jsme za ním nemohli jít. Jak to?

Po dokončení hry se otevře cesta k Unknown Dungeon. Pokud se vám neotevřela (tj. pořád před vchodem někdo stojí a blokuje vstup), zkuste znovu porazit Elite Four. Stát by se to ale nemělo.

Kde najdu Weedla? Hraji žlutou verzi a Pokédex mi ukazuje, že nikde není.

V Yellow verzi Weedle není.

Jaký název má elixír, který zruší uspání?

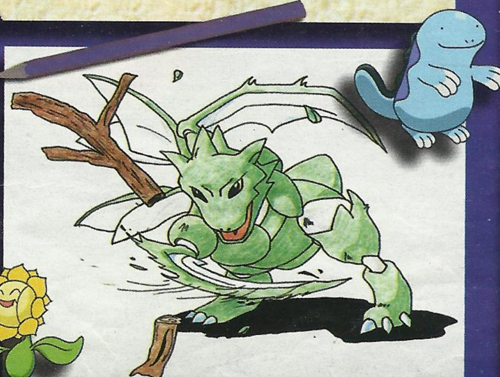
Awakening.

Existují Pokémoni, kteří nemají žádný útok? Kteří?

Neexistují.

Necítí se Pokémon v Pokéballu jako ve vězení?

Určitě ne. Pokéball je magický předmět a uvnitř je mnohem více místa, než by se mohlo zvenku zdát. Pokémonům se v nich líbí.

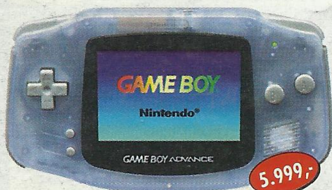


Když v Pokémonu nejsou jiná zvířata, jedí tam potom lidé Pokémony? V epizodě seriálu, kde hlavní hrdinové ztroskotali na Grepovém ostrově, se Misty děsila, že budou muset jíst hmyz. Myslela tím snad Caterpie a Weedly? Pokud můj dotaz neotisknete, budu vědět, že na něj sami neznáte odpověď a celý seriál je nedomyšlený.

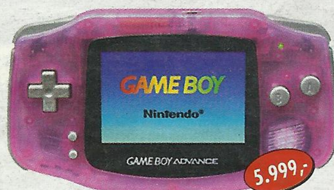
Ale v seriálu jsou i jiná zvířata, jenom nejsou vidět - skoro. Stačí se ale pozorně podívat třeba na epizodu, ve které Ash získá vodní odznak, nebo na tu kde ztroskotá na lodi - v obou jsou vidět ryby (a nejsou to Pokémoni). Stejně tak několikrát je možné vidět ptačího Pokémona, jak tahá za země červa (a není to Pokémon). V jedné z epizod se Ash převlékne za krávu, i když jen na pár vteřin kvůli v češtině nesrozumitelnému vtipu COW-terpie (a nikoliv za krávě podobného Pokémona Miltank). A v jiné, kde Meowth putuje na západ, je jasně vidět kuře (a není to Pokémon)! A Pokémon není jen seriál - v jedné z amerických Pokémon knih vystupuje dokonce tučňák!! Navíc lidé v seriálu mnohokrát o zvířatech mluví (krotitel lvů, pečené kuře), a i to je jasný důkaz existence zvířat ve světě Pokémonů.

Dalo by se jistě namítnout, že krom toho, že takřka není vidět divoká zvířata, nejsou v podstatě v seriálu ani žádní domácí mazlíčci. Ale řekni sama - ty bys chovala doma kočku, psa, nebo křečka, kdybys žila ve světě plném báječných Pokémonů jako je Meowth nebo Growlithe? Ve světě tvorů, kteří jsou roztomilejší a chytřejší, a když na ně nemáš čas, můžeš je kdykoliv odložit do Pokéballu? Stejně tak, jak se nikdo nepodivuje, že krom rostlinných Pokémonů je v seriálu i mnoho skutečných rostlin, neměl by být k divení ani výskyt zvířat, jakkoliv je nenápadný.

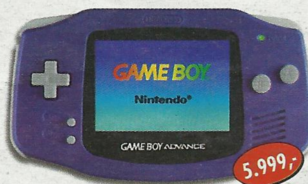
GAME BOY ADVANCE™



Game Boy Advance clear blue



Game Boy Advance clear red



Game Boy Advance purple



Game Boy Advance white

PŘÍSLUŠENSTVÍ

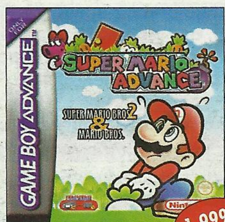


AC-DC Adaptér Set pro GBA



Game Link kabel pro GBA

HRY



Super Mario Advance



F-Zero: Maximum Velocity



Kurukuru Kururin



Castlevania



Rayman Advance



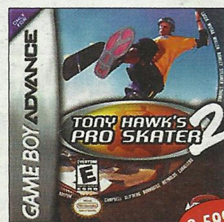
Tweety & The Magic Gems



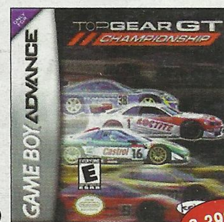
Pinobee: Wings of Adventure



Konami Krazy Racers



Tony Hawk's Pro Skater 2



GT Championship



GT Advance Championship Racing

GAME BOY COLOR

GAME BOY

GAME BOY	NÁVOD	CENA
Game Boy Color Clear Purple	CZ	3 599
Game Boy Color Neongreen	CZ	3 599
Game Boy Color Purple	CZ	3 599
Game Boy Color Raspberry-red	CZ	3 599
Game Boy Color Special Pikachu Edition NEW	CZ	3 599
Game Boy Color Turquoise	CZ	3 599
Game Boy Color Yellow	CZ	3 599
Game Boy Pocket Black	CZ	1 999
Game Boy Pocket Blue	CZ	1 999
Game Boy Pocket Red	CZ	1 999
Game Boy Pocket Yellow	CZ	1 999
Game Boy Pocket Silver	CZ	1 999

PŘÍSLUŠENSTVÍ PRO GAME BOY

Adaptér pro Game Boy Pocket/Color	CZ	799
Game Boy Pokémon universal game link cable	CZ	449
HIP Clip pro Game Boy Color	CZ	249
Pokémon bag malý	ORG	499
Pokémon bag velký	ORG	699
Powermate pro Game Boy Color	CZ	699
Powermate pro GB Pocket	CZ	499
Storage box pro Game Boy hry (4 ks)	CZ	199
Worm Light	CZ	399

HRY PRO GAME BOY

Aladdin	pouze GBC	CZ	1 699
Alice in Wonderland NEW	pouze GBC	CZ	1 899
Beauty & Beast	GBC	CZ	1 699
Beavis & Butthead	GB	ORG	1 299
Bee Maja	GBC	CZ	1 699
Billy Bob's Hunting'n'Fishing	pouze GBC	ORG	1 699
Bubble Bobble	GBC	ORG	1 499
Bugs Bunny Crazy Castle 3	GBC	CZ	1 299
Bugs Bunny Crazy Castle 4	pouze GBC	CZ	1 899
Bust A Move 3	GB	ORG	1 299
Bust A Move 4	GBC	CZ	1 699
Cannon Folder	pouze GBC	CZ	1 699
Catwoman	pouze GBC	ORG	1 499
Centipede	GBC	CZ	999
Conker's Pocket Tales	GBC	CZ	1 499
Croc	pouze GBC	CZ	1 699
Croc 2 NEW	pouze GBC	CZ	1 699
Cross Country Racing	GBC	CZ	1 699
Defender & Joust	GBC	ORG	1 499
Déjá Vu I&II	pouze GBC	ORG	1 499
Donald Duck: Goin' Quackers	pouze GBC	CZ	1 699
Donkey Kong Country	pouze GBC	CZ	1 899
Donkey Kong Land 2: Diddy's Kong Quest	GB	CZ	999
Donkey Kong Land III: The Race Against Time	GB	CZ	1 199
Dr. Mario	GB	ORG	899
Drop Zone	GBC	ORG	1 499
Evel Knievel	GBC	ORG	1 299
F-1 World Grand Prix	pouze GBC	CZ	1 299
F-1 World Grand Prix II	pouze GBC	CZ	1 699
FIFA 2000	GBC	CZ	1 699
Frogger	GBC	CZ	999
Game & Watch Gallery 2	GB	CZ	1 199
Game & Watch Gallery 3	GBC	CZ	1 499
Gift	pouze GBC	CZ	1 299
Grand Theft Auto	GBC	ORG	1 699
Heroes of Might and Magic NEW	pouze GBC	CZ	1 699
Chase HQ: Secret Police	GBC	ORG	1 299
Chessmaster	GBC	CZ	1 499
Intenational Track & Field Summer Games	pouze GBC	CZ	1 699
Internal. Superstar Soccer 99	GBC	ORG	1 299
Jeremy Mc Grath Supercross 2000	pouze GBC	CZ	1 699
Jungle Book	GB	ORG	1 199
Jungle Book: Mowgli's Wild Adventure	pouze GBC	CZ	1 699
Kirby's Dream Land 2	GB	CZ	999
Klax	pouze GBC	ORG	1 499
Konami GB Collection 1	GBC	ORG	1 499
Legend of the River King	GB	ORG	1 499
Lion King	GB	ORG	1 199
Little Mermaid	GB	ORG	1 199
Logical	pouze GBC	CZ	1 499
Marble Madness	pouze GBC	ORG	1 499
Mario Golf	pouze GBC	CZ	1 699
Mario Tennis	pouze GBC	CZ	1 899
Metal Gear Solid	pouze GBC	CZ	1 699
Mickey's Speedway NEW	pouze GBC	CZ	1 899
Mickey's Toon Racing Adventure	pouze GBC	CZ	1 699
Micro Machines 1 and 2: Twin Turbo	pouze GBC	CZ	1 699
Missile Command	pouze GBC	ORG	1 499
Ms. Pac Man & Super Pac Man	GBC	CZ	1 499
Mulan	GB	ORG	1 499
NBA Pro 99	GBC	ORG	1 499
NHL 2000	GBC	CZ	1 699
Pac Man & Pac Panic	GBC	ORG	1 499
Perfect Dark	pouze GBC	CZ	1 999
Pocket Bomberman	GBC	CZ	1 099
Pocket Soccer NEW	pouze GBC	CZ	1 899
Pokémon Blue	GB	CZ	1 699
Pokémon Gold NEW	GBC	CZ	1 899
Pokémon Pikachu Color Pedometer NEW		CZ	1 699
Pokémon Pikachu Pedometer		CZ	1 199
Pokémon Pinball	GBC	CZ	1 899
Pokémon Red	GB	CZ	1 699
Pokémon Silver NEW	GBC	CZ	1 899
Pokémon Trading Card Game	GBC	CZ	1 899
Pokémon Yellow	GB	CZ	1 699
Prince of Persia	GBC	CZ	1 699
Quest for Camelot	GBC	CZ	1 499
Rampage 2: Universal Tour	pouze GBC	ORG	1 499
Rayman	pouze GBC	CZ	1 699
Ready 2 Rumble Boxing	pouze GBC	ORG	1 499
Roadsters	GBC	CZ	1 499
Roland Garros French Open	pouze GBC	CZ	1 099
R-Type DX	GBC	CZ	1 299
SGB Soccer	GB	CZ	999
Shadowgate Classic	GBC	CZ	1 499
Silicon Valley	GBC	ORG	1 499
Soccer Manager	pouze GBC	CZ	1 499
Spy Hunter & Moon Patrol	GBC	ORG	1 499
Spy vs. Spy	pouze GBC	CZ	1 699
Stars Wars Epizode 1 Racer	pouze GBC	CZ	1 899
Stranded Kids	GBC	CZ	1 699
Super Breakout	GBC	CZ	999
Super Mario Bros. Deluxe	pouze GBC	CZ	1 499
Super Mario Land	GB	CZ	899
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins	GB	CZ	1 099
Swing	pouze GBC	ORG	1 499
Tennis	GB	CZ	899
Tetris Deluxe	GBC	CZ	1 199
The Best of Entertainment Pack	pouze GBC	CZ	1 299
The Little Mermaid II: Pinball Frenzy NEW	pouze GBC	CZ	1 899
Tom & Jerry	pouze GBC	CZ	1 899
Tomb Raider	pouze GBC	CZ	1 899
Top Gear Rally "RUMBLE Pak"	pouze GBC	ORG	1 499
Top Gear Rally 2	pouze GBC	ORG	1 499
Wario Land 2	GBC	CZ	1 699
Wario Land 3	pouze GBC	CZ	1 699
Wario Land: Super Mario Land 3	GB	CZ	1 099

NINTENDO 64

NINTENDO 64

NINTENDO 64	NÁVOD	CENA
N64 BASIC SET Clear Carrot Orange	CZ	5 499
N64 BASIC SET Clear Grape	CZ	5 499
N64 BASIC SET Clear Grass Green	CZ	5 499
N64 BASIC SET Clear Grey	CZ	5 499
N64 BASIC SET Clear Ocean Blue	CZ	5 499
N64 BASIC SET Cherry Red	CZ	5 499
Nintendo64 MARIO PAK	CZ	5 999
N64 Pikachu console	CZ	5 999

PŘÍSLUŠENSTVÍ PRO NINTENDO 64

Controller black	ORG	1099
Controller blue	ORG	1099
Controller purple clear	ORG	1099
Controller red	ORG	1099
Controller yellow	ORG	1099
Expansion Pak	ORG	1399
Rumble Pak	ORG	699
Saving Modul	ORG	699
Transfer Pak	ORG	799

HRY PRO NINTENDO 64

1080° Snowboarding	ORG	1 999
Banjo Kazooie	CZ	2 299
Banjo Tooie NEW	ORG	3 399
Blast Corps	ORG	999
Center Court Tennis	ORG	2 399
Command & Conquer	ORG	2 399
Diddy Kong Racing	CZ	2 399
Donkey Kong 64 (Expansion pak v ceně)	ORG	3 399
Extreme G 2	ORG	999
F-1 World Grand Prix II	CZ	2 199
F-Zero X	ORG	2 399
Goemon 2	ORG	999
Golden Eye 007	CZ	2 199
Internat. Sup. Soccer	ORG	1 999
Internat. Superstar Soccer 2000	ORG	2 599
International Track & Field Summer Games	ORG	2 599
Jet Force Gemini	CZ	2 399
Knife Edge	ORG	999
Lylat Wars P.C.	ORG	1 799
Mario Golf	CZ	2 599
Mario Party	CZ	1 999
Mario Party II	CZ	2 799
Mario Tennis	CZ	2 599
Micro Machines 64 Turbo	ORG	2 399
Perfect Dark	CZ	2 799
Pokémon Puzzle League NEW	CZ	2 799
Pokémon Snap	CZ	2 599
Pokémon Stadium	CZ	3 399
Rampage 2 Universal Tour	ORG	999
Ridge Racer 64	CZ	2 599
Rush 2: Extreme Racing USA	ORG	2 399
Snowboard Kids P.C.	CZ	1 799
Star Wars Racer	ORG	2 799
Star Wars: Rogue Squadron	ORG	2 599
Super Mario 64	CZ	1 999
Super Marion Kart 64 P.C.	CZ	2 199
Super Smash Brothers	CZ	2 599
Superman	ORG	999
Tetrisphere 64	ORG	999
Turok 2: Seeds of Evil	ORG	999
Turok 3: Shadow of Oblivion	ORG	2 599
Twisted Edge Snowboarding	ORG	999
Wave Race P.C.	CZ	1 999
WCW vs. NWO Revenge	ORG	999
Wipeout 64	ORG	2 299
Yoshi's Story 64	CZ	2 199
Zelda: Majora's Mask	ORG	2 799
Zelda: Octarina of Time	CZ	2 399

Nintendo®

GB - hra pro GB a GB Pocket, lze spustit na Game Boy Color • GBC - hra pro GBC, lze spustit na GB a GB Pocket • Pouze GBC - hra pouze pro Game Boy Color • Uvedené ceny jsou včetně DPH.